



¡REGALO!
CUBITIPS DE SUPER MARIO BROS. 3

5



CLUB

Nintendo®

SECCION

5-0-5

CURSO

Nintensivo®

TINY TOON

CD-ROM PLAYER



CONOCE A:

**JOE & MAC •
CONTRA III •
DARIUS TWIN •
CAPITAN AMERICA •**

PARA GAME BOY®
FACE BALL •

TODO SOBRE

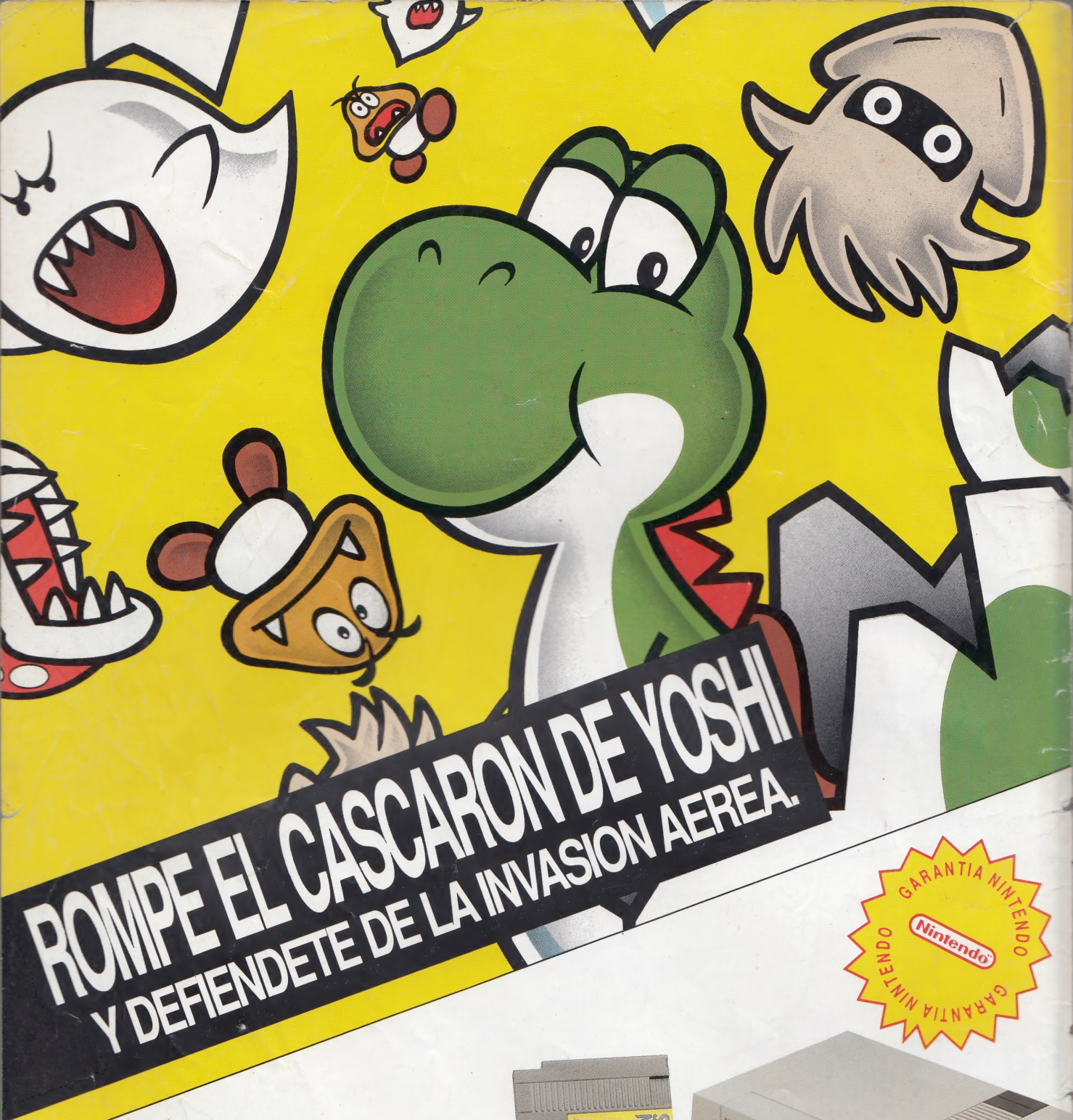
SUPER SCOPE™

**DICCIONARIO
DE
NINTENDO**

Chile \$ 800
Argentina \$ 3.00



7 806640 035012



ROMPE EL CASCARON DE YOSHI Y DEFIEENDETE DE LA INVASION AEREA.



Prepárate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.

**TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.**



EDITORIAL

Hemos tomado el control total de sus cartas y estamos trabajando a velocidad turbo para responder a todas sus demandas.

En este nuevo número de su revista Club Nintendo descubrirán grandes sorpresas, como el genial "CUBITIPS" de SUPER MARIO BROS 3 y estén atentos porque con las próximas ediciones hay más.

...Y para los amigos que aún tienen dudas sobre Nintendo, preparamos un completísimo Diccionario que los hará unos expertos en la materia.

Como ven, cada día vamos mejorando para mantenerlos bien informados y a la vanguardia en videojuegos.

Ahora toma tu control, presiona start y descubre el secreto del poder con este nuevo número.

Nos vemos en la próxima.
¡No te la pierdas!



Nintendo®

SUMARIO

CLUB NINTENDO Año 2 N° 1

Enero 1993

Revista Coeditada entre

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de
Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora
Latinoamericana
de Publicaciones S.A.
(Dilapsa).

Departamento
Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en
Computación
Helo Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Ricardo Rodríguez Lehyt
Mirko Albuquerque
Juan Eduardo Trujillo
Cristian Steinlen
Sebastián Montabone.

Revista Club Nintendo N° 2/1
© 1992 Nintendo of América,
Inc. All Right Reserved.
Revista mensual editada y
publicada por Editorial Andina
S.A., Av. El Golf N° 243,
Santiago, Chile. Representante
Legal: Julio Poblete Bennett.
Gerente de Ventas: Claudia
Vidal. Ejecutiva de Cuentas:
Verónica Espinoza. Gerente de
Producción: Fernando
Ureta. Coordinación: Iván Avila.,
Editorial Vanidades S.A., Perú
N° 263, Buenos Aires,
Argentina. Editor Responsable:
Carlos Alberto Magurno.
Distribuidores: Chile, Distri-
buidora Alfa S.A., Argentina,
distribuidor en Capital: Vaccaro
Sánchez y Cía. S.A., Moreno
N° 794 (1091), Buenos Aires.
Distribuidor en Interior: Dis-
tribuidora de Revistas Bertrán
S.A.C., Santa Magdalena N°
541 (1277), Buenos Aires.
Impresa en Chile por Antártica
S.A., en Enero 1993.
Curso Nintensivo ® es una
marca registrada por Nintendo
of America, Inc.
Chile recargo por flete (I, II, XI,
XII Regiones) \$15

Nintendo®

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY®
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

RETOS DE MARIO..... 3

CURSO NINTENSIVO®
TINY TOON 6
SUPER MARIO BROS..... 14

ANALIZANDO A
KICK MASTER..... 18
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS... 26

INFORMACION
SUPERNESESARIA
JOE & MAC 32
DARIUS TWIN..... 36
SUPER SCOPE..... 37
CONTRA III..... 40

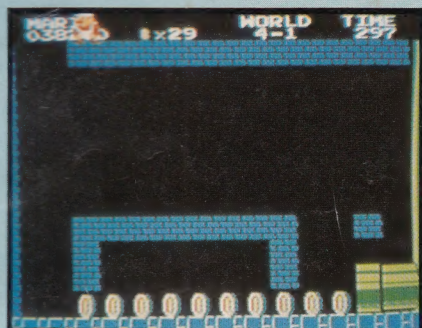
FACE BALL 2000 19
LA BOLITA DE CRISTAL 46
LOS GRANDES DE GAME BOY 46

DR. MARIO..... 4
DICCIONARIO..... 22
LA BOLA DE CRISTAL 33
CLUB NINTENDO RESPONDE..... 44
S.O.S..... 27
MARIADOS..... 30

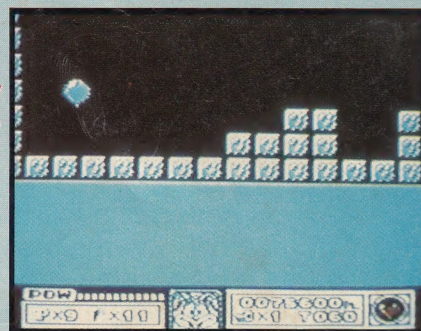
**SENSACIONAL
DICCIONARIO**
EN PAGINAS
CENTRALES



Los retos de Mario



009 Tiny Toon
¿Dónde está el personaje y cómo llegó ahí?



010 Súper Mario Bros. 1
¿Cómo logras que Mario suba hasta aquí?

RESPUESTAS

005 Súper Mario Bros. 3

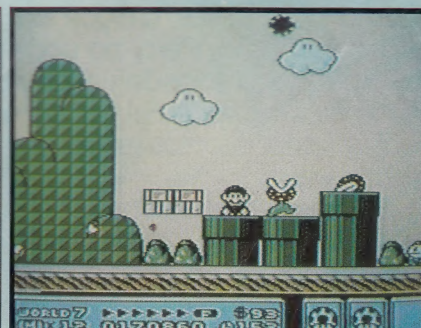
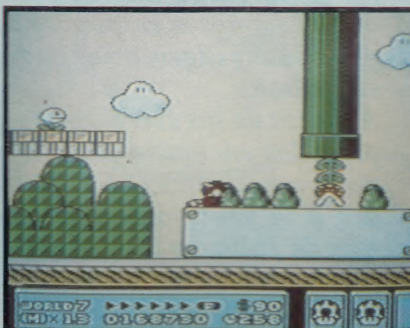
¿Cómo logro esta fotografía? Si te fijas bien, Mario está detrás del bloque y de los puntos y hasta parece que tiene pecas.

En el mundo 7 colócate donde indica la foto 1 y agáchate; al caer del otro lado corre hacia el frente y métete en el tubo como en la segunda foto.

Contestaron correctamente:

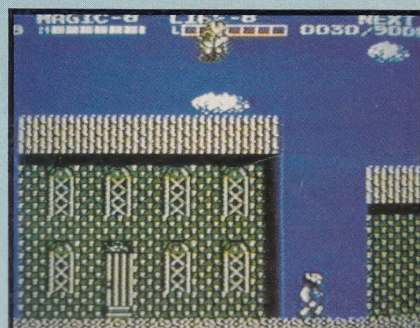
Ramón Rivera V./ Tomás González F./ Fidel O. Correa G./ Hugo A. Ortiz P./ Luis C. Alvarez A./ Carlos Lara D./ Mauricio Viñas O./ Noe Durán Hernández/ Edgar Juárez V./ Benjamín Gutiérrez

P./ Marco A. Chiñas E./ AXS Guzmán/ José Juan Leyva/ Jesús Santiago Acosta.



1

2



006 Zelda II ¿Cómo puedes trabar a Link en el mar?

Para lograrlo entra al pueblo de Darunia, luego súbete a la casa más grande con Jump y ahí salta tratando de salirte de la pantalla; en el momento que lo hagas usa la magia de Fairy y llegarás a otro pueblo. Después salte del pueblo hacia la derecha y Link se trabará en el mar.

Contestaron correctamente: David Trejo R./ Aldo A. Pérez M./ Juan G. Bethancourt P./ Luis C. Alvarez A./ Mauricio Viñas O./ J. Antonio Arredondo/ Carlos Rivapalacio L.



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Hace poco les escribí una carta para felicitarlos por los fantásticos Cursos Nintensivos que han publicado. Desde que apareció la revista he ido superándome en puntaje y descubriendo nuevos trucos para acabar con los jefes.

También les pedí que publicaran una lista con los mejores juegos para cada sistema, además de los precios que tenía cada uno. La lista salió publicada al número siguiente, pero los precios nunca los he visto. ¿Por qué no los ponen?

Cesar Andrés Donelli

Como tú, muchos amigos nos piden lo mismo. Pero, no podemos publicar precios de juegos ya que estos varían en el tiempo e incluso son distintos entre una tienda y otra.

Te aconsejamos buscar el que más se ajuste a tu presupuesto.



Quiero sugerirles algo: ¿Qué les parece si en la Bola de Cristal y en la Bolita de Cristal, donde explican de qué se tratan los juegos, incluyen más dibujos y fotos para darnos cuenta de cómo son los videojuegos?

También quisiera más pistas de Mario 1; por favor, digan las más difíciles, o sea las más

ocultas, que casi no se sepa la gente.

ARTURO TORRES

En la Bola y la Bolita de Cristal informamos de juegos que aún no están a la venta ni siquiera en Estados Unidos, sin embargo, estamos en permanente contacto con los fabricantes que nos mandan algunas fotos o, a veces, nos envían los juegos prototipos aún sin terminar. Trataremos de incluir más fotografías. Por otra parte, en este número encontrarás un Curso Nintensivo de Super Mario Bros. Muchos lectores nos lo pidieron, aunque bien sabemos que no es un juego nuevo, pero lo que deseamos es responder a las preguntas y sugerencias que más se repitan.

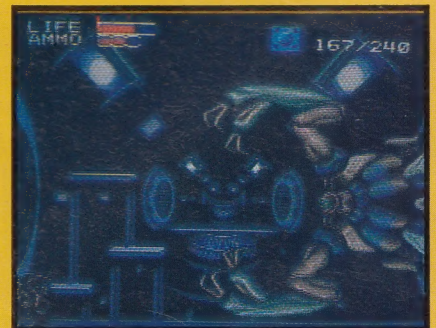
Algunos de los secretos que nos pides los encontrarás en el número especial "S.O.S." que saldrá a la venta a mediados del mes de Julio, como "Mario disparando chiquito", "Mundo-1"; pero para poder complacerte, pusimos a trabajar de lleno a nuestros pilotos y diseñaron un Reto de Mario que aunque sabemos que muchos lectores responderán, hasta este momento nadie lo ha publicado. Ve la sección de retos y te invitamos a participar.



Hola, ¿Cómo están? Antes que nada, saludos a todos los aficionados al Nintendo. Quisiera saber si hay passwords de Super Nintendo, cuántos cartuchos hay para este sistema y, por otra parte, qué juego del NES tiene más escenas y cuál del Super NES.

Carlos Alberto Rivera

Hay juegos para el Super Nintendo que tienen passwords, como Pilotwings o Castlevania IV, pero muchos tienen una pila integrada que permite guardar tus juegos y récords como F-Zero, Super Mario World, Xardion, etc. Es difícil decirte cuantos cartuchos hay para Super NES porque cada mes salen nuevos títulos, aunque muchos de ellos no llegan al país por no ser tan interesantes para el mercado nacional como los juegos de Golf (de los cuales hay ya 4 versiones y no todos llegan).



La pila en los cartuchos te evita poner passwords para continuar tus juegos.

Te recomendamos que no dejes de conocer Super Mario World.

¡ASOCIATE!

TE QUEREMOS EN EL CLUB KELLOGG'S.

Ven este fin de semana al **Apumanque** o al **Parque Arauco** y asóciate al Club Kellogg's. Recorta y junta 2 fichas de la parte de atrás de los envases de Zucaritas y llévalas a la casa Club del Apumanque o a la casa Club del Parque Arauco; así inmediatamente pasarás a ser socio de este divertido Club. Cuando ya seas uno de los nuestros, podrás participar de todas las hiper entretenidísimas actividades que tenemos preparadas para ti. Además el club tiene un loquísimo programa de televisión en Canal 4 **La PPS**, dedicado sólo a ti.

No te quedes ahí sentado y asóciate al Club Kellogg's.

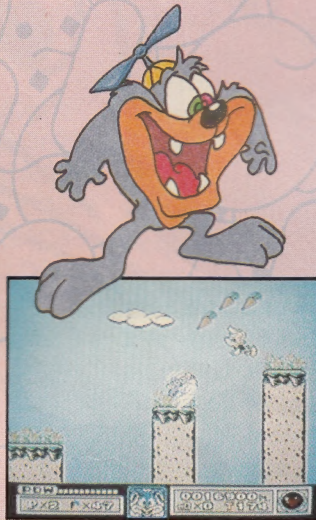
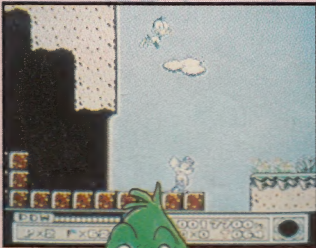


Nintensivo

Tú seguramente fuiste uno de los muchos lectores que nos pidieron el Curso Nintensivo de TINY TOON. Pues bien, aquí lo tienes con mapas, estrategias y tips para que paso a paso vayas avanzando en este juego que combina la habilidad y la diversión. ¡A jugar y a disfrutarlo!

PLUCKY DUCK

Puede volar y es el mejor para nadar.

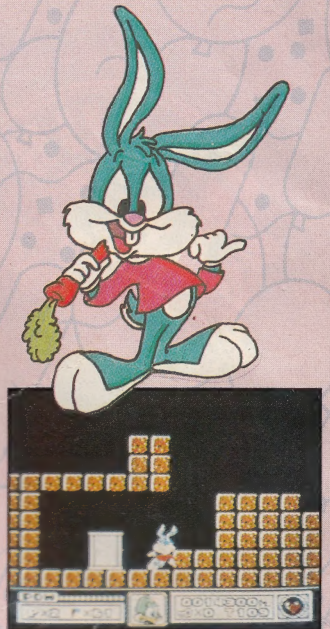
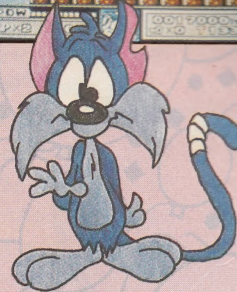
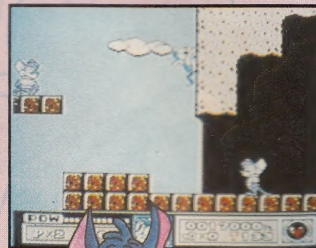


DIZZY DEVIL

Es el único que puede usar un poder para destruir o esquivar.

FURRBALL

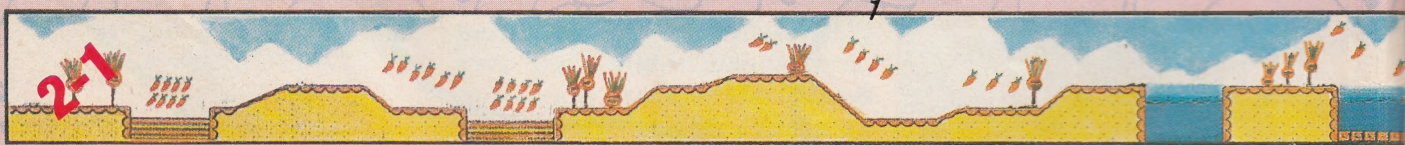
Tiene la habilidad de trepar por las paredes.



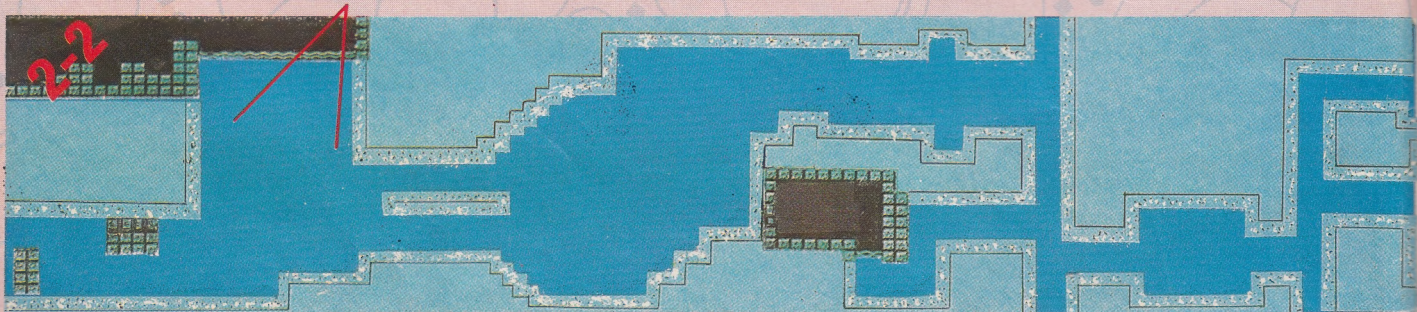
BUSTER

Es el que salta más alto.

Con Plucky recuerda tomar el número de zanahorias adecuadas.

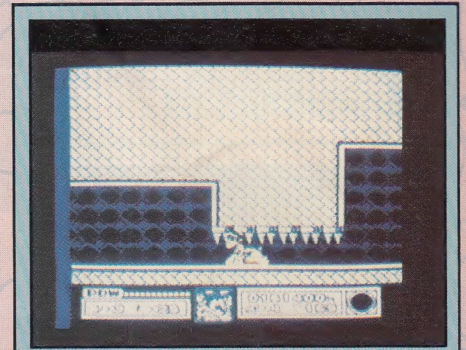


Sube poco a poco o te tocarán los peces.





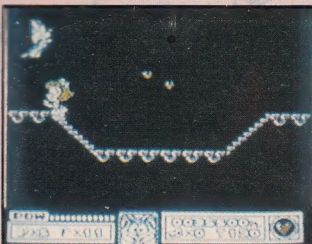
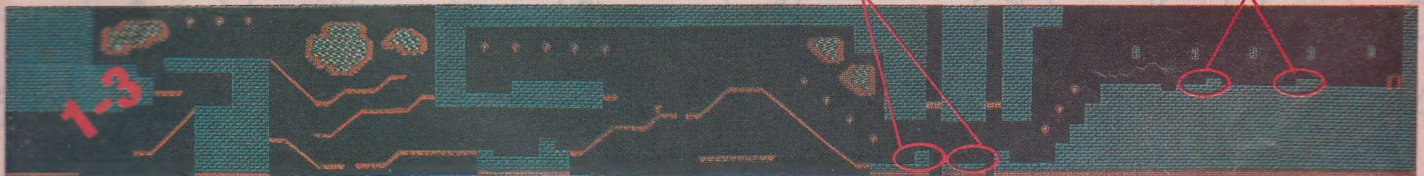
TM & © 1989 Warner Bros. Inc.



Para esquivar a las ratas, piratas o policías, puedes deslizarte agachado.

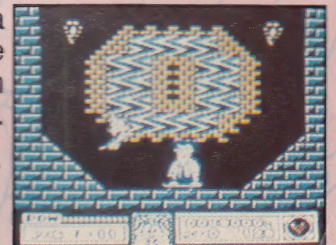
Acércate poco a poco y cuando se muevan los picos espera a que pasen.

Aquí da un gran salto para no tocar el área indicada.

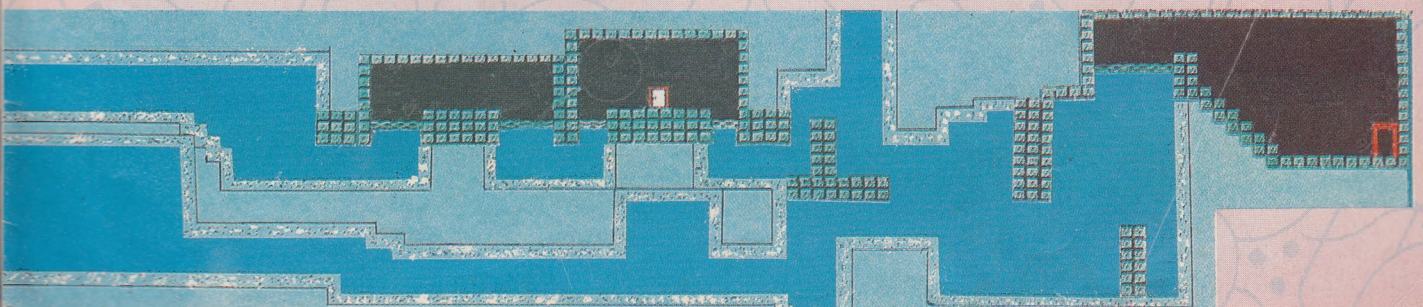


Espera a que Elvira corra hacia ti y sáltala; repite la jugada hasta que aparezca la puerta y puedas salir.

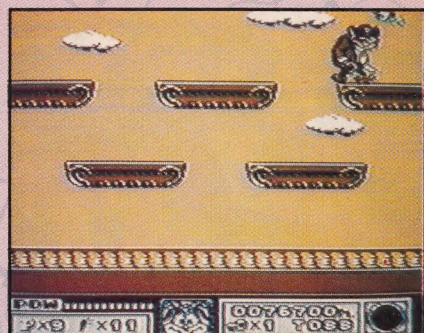
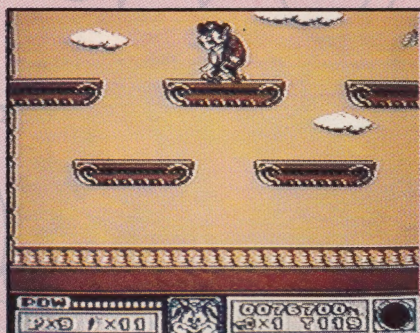
Cólocate donde indica la foto y cuando se aproxime el jefe da un pequeño salto sobre él. Repite la jugada.



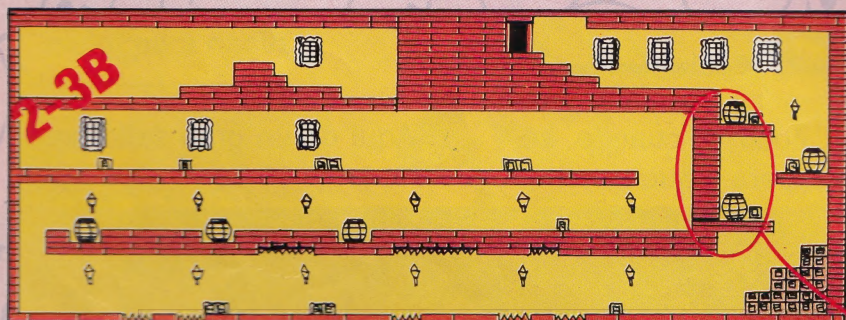
No puedes eliminar estos enemigos, mejor esquivalos.



No te muevas, espera a que aparezca la puerta y cuando empiecen a salirle una serie de corazones a Elvira, bájate y corre hacia la puerta (presionando B).



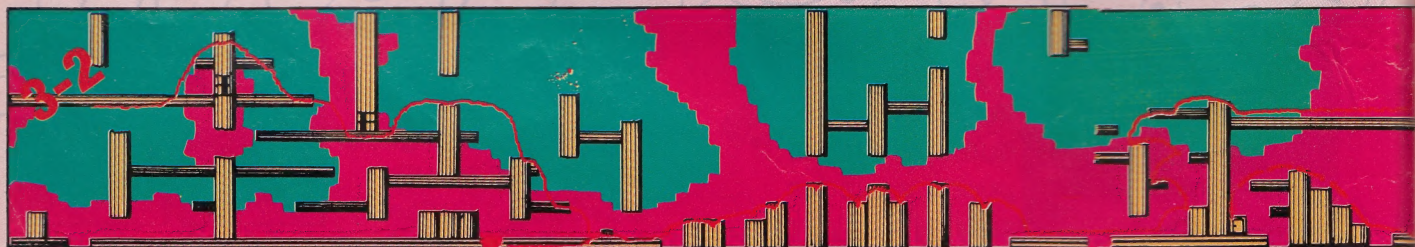
Súbete inmediatamente y salta la pared derecha; ahí hay un hueco donde el jefe no te alcanzará. Ahora deja presionado A, espera el momento preciso en que el jefe salte tratando de alcanzarte y cuando caiga presionas ← y le caes encima, presionando → para regresarte al hueco sin que el barril te toque (no olvides dejar presionado A). Repite esto 3 veces.



Da saltos medios y cuídate de los picos que caen del techo.

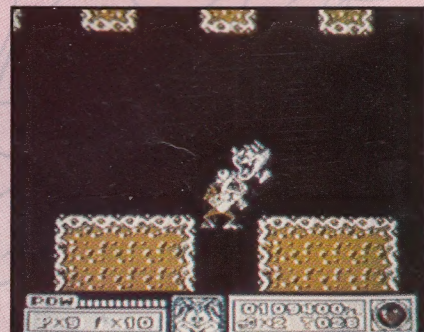
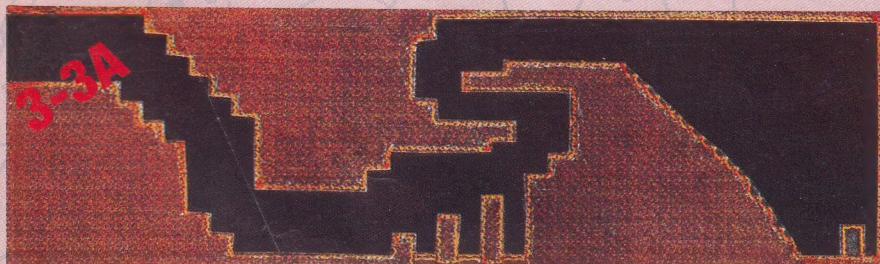


No te subas a estos barriles o una explosión te dañará.

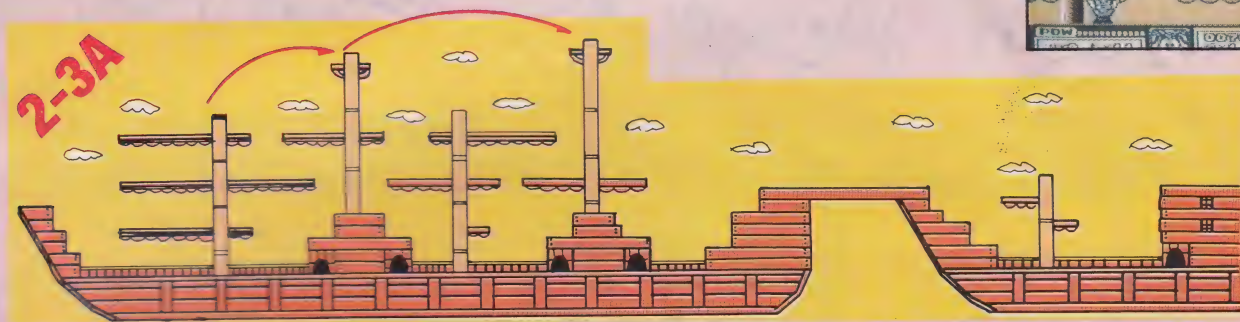


Tú puedes saber de qué lado va a caer el jefe; si la parte superior de la pantalla se mueve hacia la izquierda el jefe caerá del lado derecho y viceversa. Colócate del lado donde va a caer el jefe pegado al hoyo del centro y cuando el jefe se aproxime da un salto pequeño y cáele encima.

Avanza poco a poco, si no un murciélago te sorprenderá.



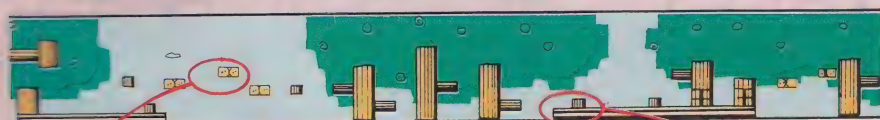
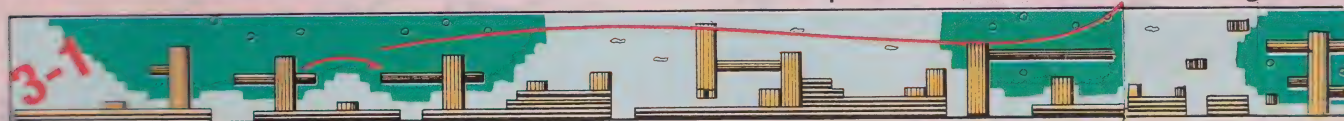
Desde aquí salta con Plucky y cuando estés en lo más alto aletea hasta llegar al mástil; de ahí salta y vuela hasta el otro lado.



El recomendado para esta escena es Dizzy.

A los erizos cáeles encima cuando estén quietos.

Da un salto largo.

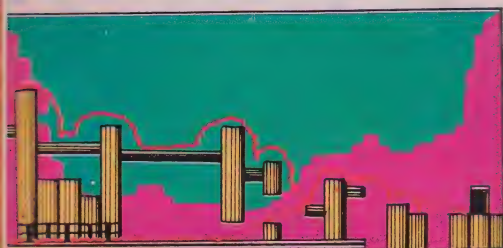


Al saltar en la segunda plataforma espera a que caiga un poco para saltar a la siguiente, así la lechuza no te tocará.



Cuando brille la cara es que te lanzará murciélagos; si te colocas arriba de la cara estarás a salvo.

Al llegar aquí con Dizzy presiona B y avanza.

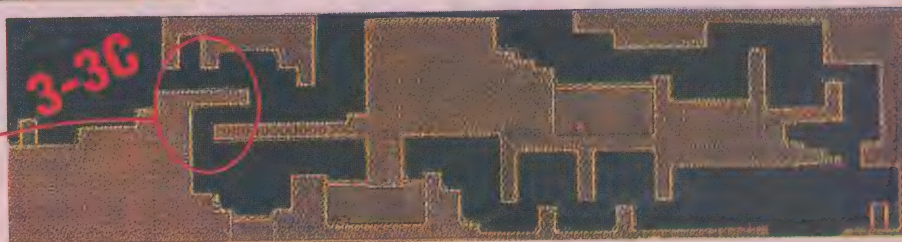


Avanza saltando de bloque en bloque y cuando veas la puerta usa el poder de Dizzy y métete. (3-2)



Nada por arriba para que no te toquen los peces.

Usa el poder de Dizzy para pasar fácilmente.



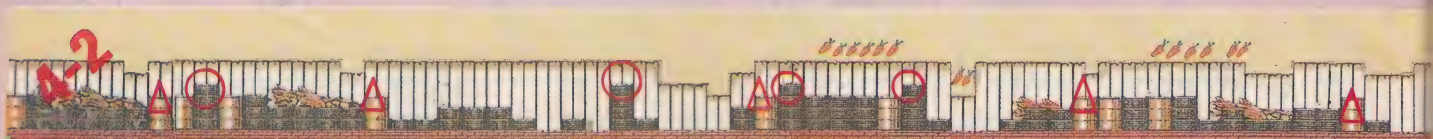
Peluso es el indicado para esta escena.

O = Enemigos

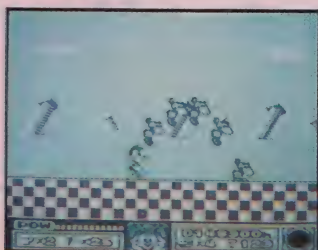
△ = Explosión



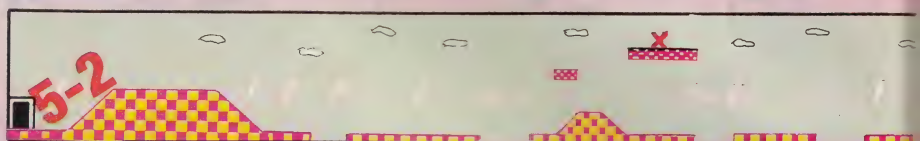
En la escena 4-2 espera a que los enemigos te lancen un bote y después avanzas.



Aquí tienes que tomar todos los Gogo para pasar a la última escena (pero antes de tomar el último apodérate del corazón que está más adelante). Hazlo con Plucky.



X = Gogo

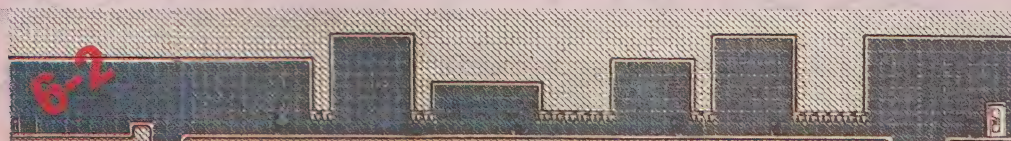


En esta escena puedes utilizar cualquier personaje.

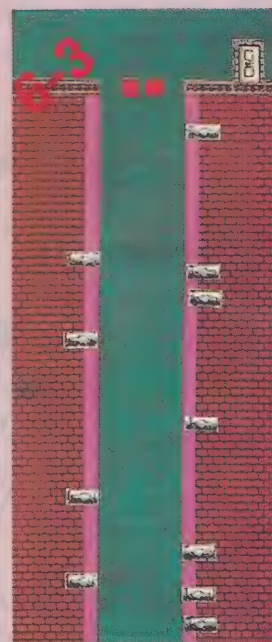
Al comenzar avanza presionando B y antes de llegar al candelabro presiona ↓ para pasarlo agachado. Después salta los dos policías al llegar aquí (A) sin detenerte.



Con Dizzy usa su poder y pasa los picos; en cuanto los hayas pasado espera a recargar tu poder y sigue avanzando.

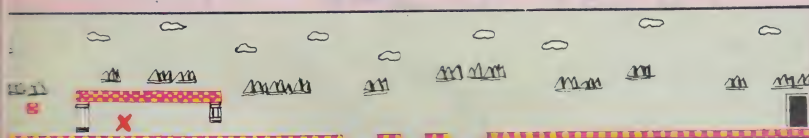
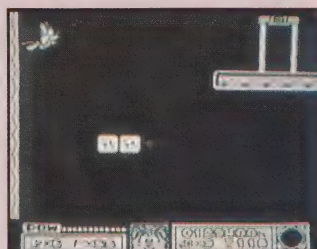


Con los demás avanza presionando B y al llegar a los picos deslízate agachado.

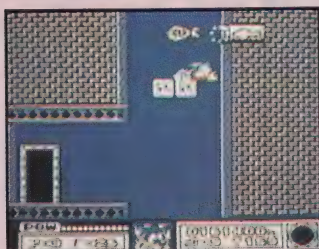




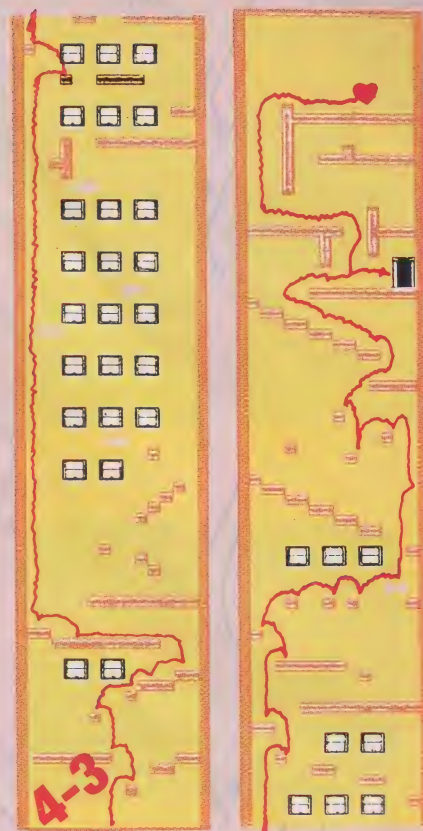
Trepa por la pared izquierda has llegar a lo más alto; de ahí salta la base movable para llegar a plataforma y aparecerá la salida



Al llegar a la escena 6-3 ubícate sobre la plataforma (como indica la foto) y agáchate. Cuando te disparen del lado izquierdo da un pequeño salto oprimiendo el botón A. (foto)



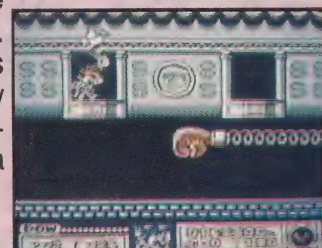
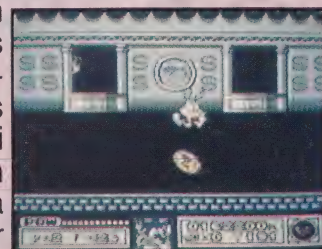
Cuando brinques los primeros 3 hoyos inmediatamente salta de nuevo para esquivar algunos enemigos.



Colócate como indica la foto 1 y espera a que caiga el segundo monito; calcula dar un gran salto y cáele encima, pero deja presionado A para que rebotes y te regreses a donde estabas (el gorila no te hará daño). Repite la jugada hasta que el gorila se caiga.



Brinca sobre las monedas y deja presionado A para rebotar alto y caerle encima a "Max" cuando se asome, pero cuidado con los guantes que te atacan por los lados (si llegas con Dizzy utiliza el poder cuando esté acorralado). Si lo haces con Plucky puedes calcular tu caída aleteando.





LOS **GRANDES** de **Nintendo®**

FAVORITOS



1.- T.M.N.T. III



2.- MEGA MAN 4



3.- BART VS. THE WORLD

4.- TINY TOONS

5.- SUPER MARIO 3

6.- G.I. JOE II

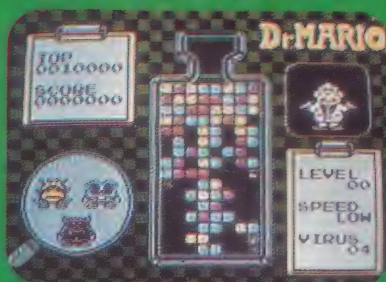
7.- BATTLETOADS

8.- CONTRA FORCE

9.- FLINTSTONES

10.- BASES LOADED 3

CLASICOS



1.- DR. MARIO



2.- RESCUE RANGER



3.- SUPER MARIO 2

4.- TETRIS

5.- CASTLEVANIA III

6.- PUNCH OUT

7.- RAD RACER

8.- GOAL!

9.- SUPER C

10.- DUCK TALES

SUPER NES



1.- CONTRA III



2.- F-ZERO



3.- SUPER SMASH TV

4.- JOE & MAC

5.- SUPER CASTLEVANIA IV

6.- ZELDA III

7.- SUPER WRESTLEMANIA

8.- PILOTWINGS

9.- FINAL FIGHT

10.- EARTH DEFENSE FORCE

el control de los

Por: **AXY y SPOT**

Aquí estamos otra vez. En esta ocasión tenemos un tema que se nos hace muy interesante:

El trabajo en equipo.

El ser humano es egoísta por naturaleza y más aún en la edad infantil: "yo quiero ser primero, luego yo y hasta el último yo". Eso está bien si lo manejamos con medida porque nos ayuda mucho a superarnos individualmente, pero en ocasiones hay otro factor igual de importante: trabajar en equipo.



Cuando los dos jugadores se coordinan en *Double Dragon III*, logran golpes muy poderosos.

Muchas veces hemos visto como 2 jugadores, trabajando en equipo para resolver un juego, más parece que son contrincantes que compañeros (la verdad a nosotros nos pasaba y aún ahora de vez en cuando). No comprendemos que si nos ayudamos uno al otro será más fácil vencer cualquier reto.

Contra, y los demás de la serie, son cartuchos que nos permiten ejemplificar muy claramente este punto.



En *Joe & Mac* si los 2 jugadores no se dividen las armas y energía, estarán perdidos.

Cuando van 2 compañeros avanzando uno trae un arma media, el otro no trae ninguna y aparece un arma poderosa que se puede tomar, lo más lógico es que la tome quien está desarmado, para poder ayudar al otro jugador.

Cuando juegas en equipo debes tener en cuenta lo siguiente:

1) Hagan un plan de juego

Determinen cómo van a jugar. Quién va a atacar y quién va a defender. En un área determinada quién se encargará de cada enemigo. Por ejemplo, en un partido de fútbol uno tiene que ser defensa y otro delantero. La obligación del defensa es defender tu portería, el meter goles le corresponde al delantero.

2) Establezcan al líder

Determinen cuál de los 2 jugadores será el que dé las órdenes como "espera, regresa, avanza, etc." ya que en muchos títulos si no juegan con esta coordinación, el que uno avance rápido o espere demasiado puede hacer que el otro pierda una vida.

3) Escucha a tu compañero

Aún cuando tú seas el líder

escucha las "órdenes" de tu compañero. El puede necesitar ayuda.

4) Repártanse los premios
Distribúyanse las armas, puntos, energía, y vidas. No importa que tu compañero haya tomado más veces las armas o la energía. Si en el momento que aparecen los premios él los necesita más que tú, dáselos.

5) No se enojen

Si tu compañero pierde o te hace perder no te enojas, al contrario, apóyalo. Nunca le hagas lo mismo sólo por "vengarte" y "para que vea lo que se siente". Recuerda que todos tenemos errores.

Cuando se trabaja en equipo tu compañero es parte de ti y tú parte de él, por eso debes cuidarlo y apoyarlo como a ti mismo.

Después de jugar Nintendo lleva este aprendizaje a tu vida diaria.

Al llegar con el penúltimo enemigo con 2 jugadores, eliminen las cabezas de los lados, colóquense donde indica la foto disparando uno hacia arriba y el otro hacia la derecha; de esta manera los 2 harán puntos y podrán hacer hasta un máximo de 30 vidas.



AXY y SPOT Trabajando en equipo. *Contra III*

Nintensivo

Seguramente todos los aficionados a Nintendo hemos jugado el gran clásico Súper Mario Bros. y hemos recibido muchas preguntas sobre él; aquí te presentamos el Curso Nintensivo para acabarlo de la forma más rápida.



Cócolate en este lugar y salta para sacar la vida; nuevamente salta pero presiona hacia → cuando vas subiendo y hacia ← cuando vas bajando.



Ahora te puedes meter al tubo de atrás.

Para que salgan las explosiones que te dan puntos, tienes que terminar cuando el último dígito del tiempo es 1, 3 ó 6. Ubícate como indica la foto y cuando el último dígito del tiempo esté en cero, corre y da un gran salto para obtener 6 explosiones de 500 puntos.

MUNDO 1-1



MUNDO 1-2



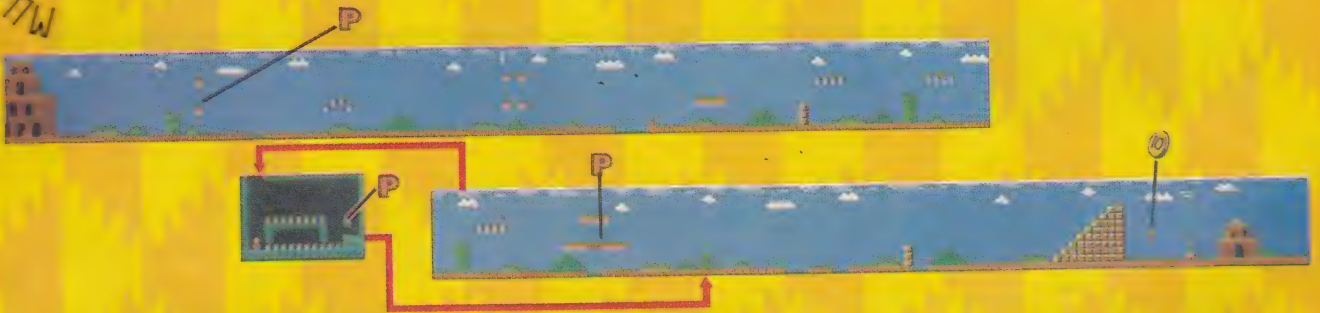
Párate en la orilla derecha. Salta para sacar la vida e inmediatamente brinca hacia adelante para romper el siguiente bloque y tomar la vida que cae.

Sube por aquí y pásate por arriba para llegar al Warp Zone. Métete en el tubo 4.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 4-1

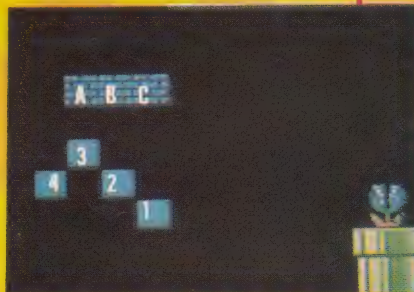


Si llegas como Súper Mario podrás sacar una flor: Corre desde la orilla izquierda y antes de caer, agáchate y cuando pases por debajo del bloque, salta.

MUNDO 4-2



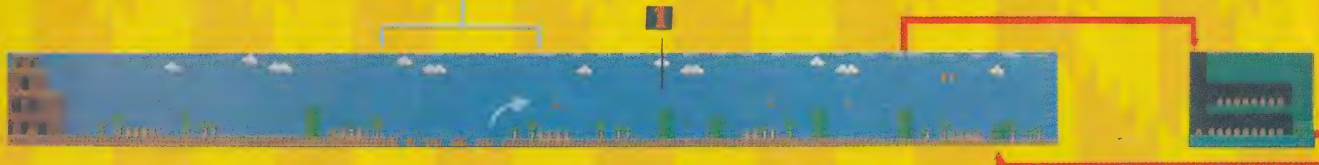
Los bloques 1,2,3,4 son invisibles hasta que saltas debajo de ellos. Si llegas como Mario la secuencia es: 1,2,4,3



Si llegas como Súper Mario la secuencia es: 1,C,B,2,A. Sube por la planta, avanza y métete al tubo número 8



Pásate corriendo (presionando B) y salta en donde indica la flecha.



Elimina a los 2 Koopas y pásate corriendo (presionando B).

Saca y toma la estrella; avanza corriendo.

Aquí da dos saltos largos y continuos sin presionar B.

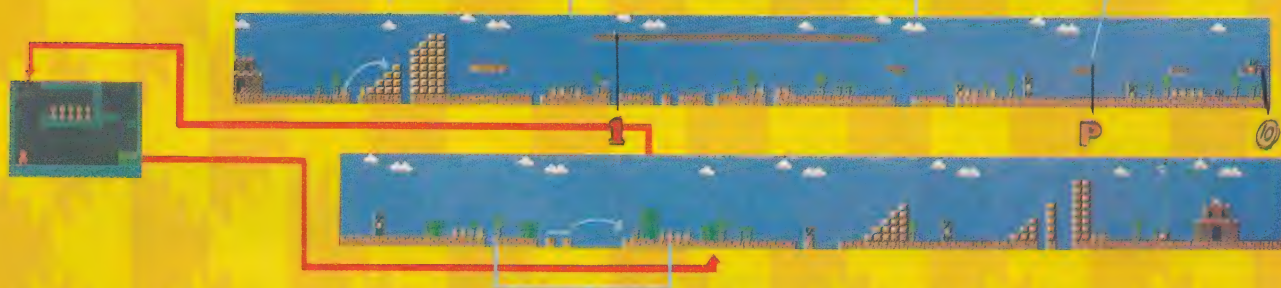
Salta con cuidado y sin presionar B.



Al comenzar corre con B, salta al Koopa y colócate donde indica la flecha. Espera a que el siguiente Koopa pase por arriba y que Lakitu te suelte un Spiny enfrente de ti; entonces salta y avanza.

Saca la vida y avanza poco a poco (cuidado con los Koopas).

Si quieres sacar el poder del bloque, primero saca de la pantalla a los cañones de atrás.



Recuerda que si estás pegado a los cañones, estos no te dispararán.

Colócate como indica la foto, presiona B y corre hacia la derecha; al pasarte al siguiente bloque presiona A y déjalo así hasta llegar al otro lado.



La escena 8-3 es indispensable que la termines con Fiery Mario, de lo contrario te será mucho más difícil terminar el 8-4.

Al llegar aquí, si te sigue una bala, espera a que se pase.

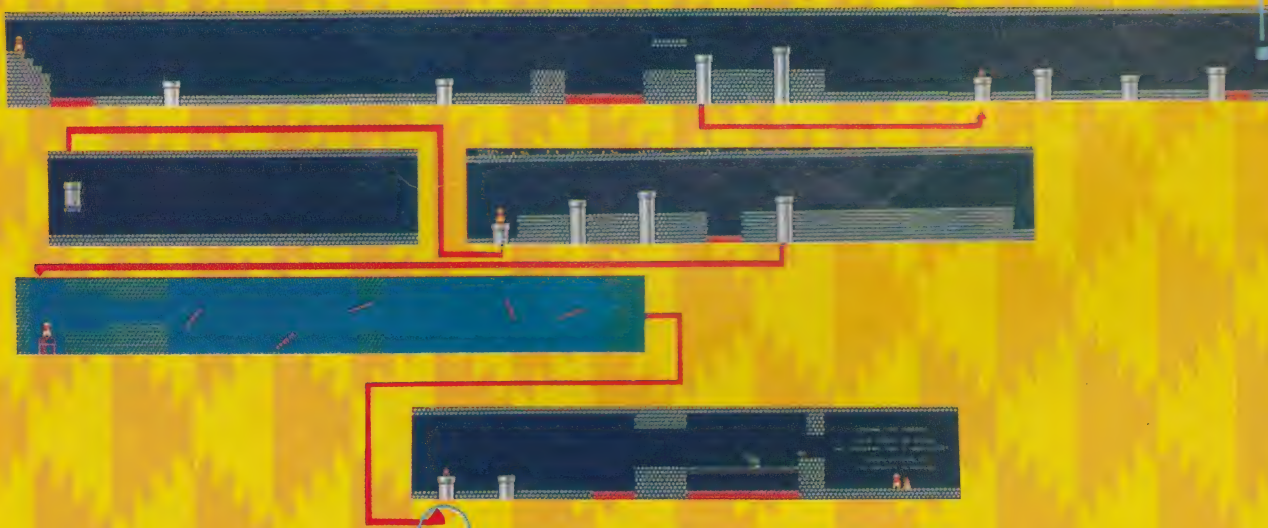
Elimina los dos Hammer Bros. (si te les pegas, los martillos no te tocarán).



Elimina a los Koopas pero no saltes en falso para no destruir todos los bloques.

De aquí en adelante avanza poco a poco y disparando.

Elimina a los Koopas y saca el bloque invisible para meterte en el tubo de arriba.



Al llegar aquí como:

Fiery Mario-Elimina al Koopa lanza martillos y salta, pero cuidado con el fuego. Avanza poco a poco y cuando aparezca Bowser pégate del lado izquierdo y dispárale. Si te llega a tocar el fuego que te lanza corre hacia la derecha y toca el hacha.

Mario-Espera el momento en que puedas pasarte por debajo del Koopa para saltar sin que te toque el fuego. Avanza corriendo y pégate un poco a Koopa; luego, en el momento que saltó pásate por debajo rápidamente y toca el hacha.

Al terminarlo, si presionas Start, empezará un nuevo reto más difícil. Pero si lo lograste una podrás hacerlo 2 veces.



analizando a:

Kick Master

catar a la princesa resultaron emboscados y Macren fue eliminado.

Cuando todo era paz y tranquilidad en el reino de Lowrel, una gran cantidad de monstruos enviados por la hechicera Belzed, lo invadieron y destruyeron.



En el camino podrás encontrar magias que te ayudarán en tu misión.

También eliminaron al rey, la reina y a todos los caballeros que defendían el castillo, además de secuestrar a la princesa Silphee, única heredera al trono.



Ten cuidado, ya que cuando pases por el agua tus movimientos serán más lentos.

Sin embargo, el valiente Macren y su hermano menor Thonolan sobrevivieron, pero al emprender el viaje para res-



Para alcanzar ciertos Implementos deberás usar la magia de Arplas.

Ahora Thonolan tendrá que luchar solo, pero él cuenta con su habilidad en artes marciales y destreza con los pies.



Para vencer a este jefe debes vencer primero a 3 lobos grises que lo protegen.

En Kick Master, como en muchos juegos de Nintendo, existe una gran variedad de enemigos, aunque aquí veremos algo realmente diferente: Los pies de Thonolan son el arma clave para triunfar a través de 8 largos y difíciles niveles.

Este personaje obtendrá experiencia y aprenderá 10 tipos de patadas, según vaya avanzando y eliminando enemigos.



Aprenderás diferentes tipos de patadas cada que aumentes de nivel.

Después de vencer a los jefes mayores de cada nivel obtendrás magias de gran utilidad. Afortunadamente este juego tiene la opción de password. El destino de la princesa está en tus manos... o más bien... en tus pies.



Para vencer al último enemigo no uses magia en los 4 caballeros que se transforman en varios enemigos antes de enfrentarte a ella; en cuanto la hechicera Belzed te ataque y toque el piso, utiliza la última magia (la que te da la gran araña) y quedará inmovilizada; acércate y patéala hasta la orilla, entonces, cada que oigas que se va a acabar la magia, vuelve a usarla para mantenerla donde está.

AXY

UN VISTAZO A:



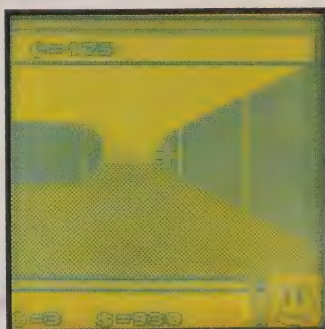
Face Ball 2000 es un juego fuera de serie en lo que a tema y desarrollo del juego se refiere, ya que deberás encontrar la salida de laberintos que están llenos de trampas y de enemigos que quieren que te quedes a vivir con ellos un largo tiempo.



Todos los laberintos están llenos de enemigos y sorpresas.

Tal vez esto no suene muy emocionante, pero si te decimos que la perspectiva del laberinto es como si tú estuvieras dentro, la cosa cambia radicalmente, ¿o no? Aquí debes tener bien alerta tu

sentido de ubicación, pues habrá laberintos en los que darás vueltas y vueltas sin encontrar la salida. Al empezar podrás escoger de entre 4 "caras" diferentes, cada una con características muy distintas.



La cara redonda es la más recomendable para principiantes.

Además este cartucho cuenta con 2 opciones diferentes de juego como Cyberscape, en donde tendrás que buscar la salida de laberintos infestados de caras que sólo se ven felices, pero no lo están. También cuenta con la opción de Arena, donde dependiendo el

grado de dificultad te enfrentarás a caras y más caras.



La perspectiva de los laberintos es única.

Algo que hace muy original y llamativo este juego es su opción para poder jugar desde 1 a 4 jugadores, a través del cable Video Link. (Ver Club Nintendo #5). Con este accesorio podrán competir en la Arena o juntos buscar la salida de los laberintos en Cyberscape; quizás esta es la opción más divertida.



No te preocupes si te pierdes, apretando Select verás el mapa de la escena.



Dispárale a estos enemigos antes de que borren la sonrisa de tu rostro.



Entre más rápido completes una escena, más puntos recibirás.

Face Ball 2000 es un juego de Bullet-Proof, no te lo pierdas.

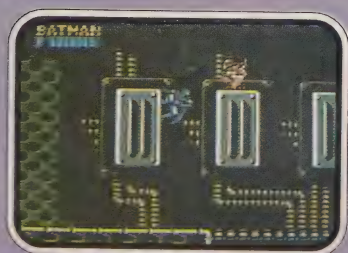
Los Clásicos

En respuesta a las cientos de cartas que nos han llegado, pidiendo consejos sobre qué juegos comprar; les preparamos una muestra con los clásicos que no pueden faltar en tu colección.

Si ya los tienes. ¡Felicitaciones!.

Si aún no los conoces, te invitamos a jugarlos.
¡Descubre por qué son nuestros grandes favoritos!

BATMAN



BUGS BUNNY
BIRTHDAY BLOWOUT



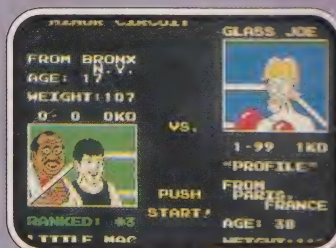
CASTLEVANIA III



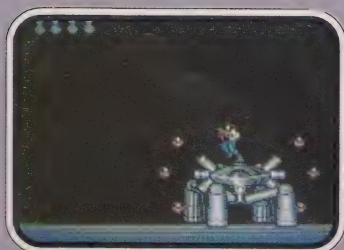
GOAL



PUNCH OUT



SUPER C



RAD RACER



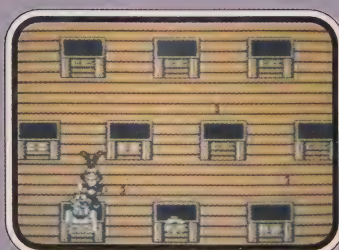
TOP GUN II



T.M.N.T. I

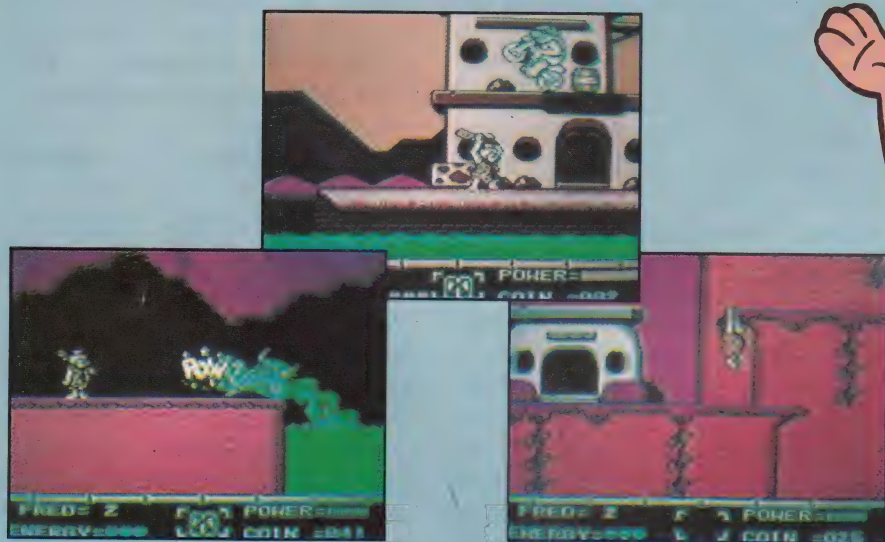


YO NOID!



PROXIMO NUMERO

THE FLINTSTONES



¡ADEMAS!

CURSO NINTENSIVO DE JOE & MAC Y MEGA MAN II.
Y COMO SIEMPRE, MAS Y MEJORES TRUCOS
PARA VIVIR TODA LA EMOCION DE TUS
VIDEOJUEGOS NINTENDO.

REVISTA



Nintendo®

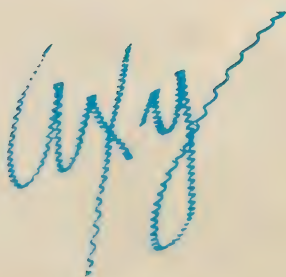
¡El secreto del poder!

CON EL Nº6 OTRO
SENSACIONAL
Cueitips

Diccionario



ACTION SET



FIRMA DE AXY



CONTROL PAD SNES

ACTION SET (*acshion set*)

Es el equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads, Zapper y el cartucho de Mario Bros 1 y Duck Hunt, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor. Pero ¡cuidado! hay uno que no tiene ni el sello Nintendo

AXY (*acsi*) Extraño y misterioso personaje salido de quién sabe dónde; especialista en videojuegos de Nintendo, Súper Nintendo y Game Boy. Su videojuego favorito: Street Fighter II.

BOOKLET (*buc let*)

Instructivo. Pequeño libro que viene con el Game Pack para indicarte cómo se juega el cartucho. En las cajas que incluyen el Sello Oficial viene esta útil guía para jugar. No olvides leer todas las instrucciones antes de comenzar el juego.

BONUS STAGE (*bonus steich*)

Escenario de bono. Es la escena de premios, casi siempre escondida o después de un nivel difícil donde de una manera mucho más sencilla podrás hacer puntos o recolectar premios y poderes.

BOSS (*boss*) Jefe. En un videojuego se le llama así al enemigo final de cada nivel.

BIT (*bit*) En computación es la unidad que mide la capacidad del sistema. Mientras más bits tenga el sistema, mayor será la definición de las imágenes y del sonido. El NES es un equipo de 8 bits que tiene una variedad de 52 colores y puede poner 16 de ellos en pantalla. El Súper NES, equipo de 16 bits, tiene una variedad de 32,768 colores y puede poner

256 de ellos en pantalla, por eso sus gráficos son mucho más definidos. Los 16 bits del Súper NES le permiten manejar también ventajas únicas como es la rotación (que fondos y personajes giren) y escala (que fondos y personajes crezcan) para dar efectos de tercera dimensión que ningún otro sistema te ofrece.

CHALLENGE SET (*chálensh set*) será el nuevo equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads y el cartucho de Súper Mario 3, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor.

SELLO DE GARANTIA: Símbolo gráfico que utiliza Nintendo of America, para indicar que los productos o juegos que lleven este sello cuentan con la garantía absoluta de la marca (NINTENDO). Además identifica a los productos reconocidos y licenciados oficialmente. El sello te asegura la calidad de lo que estás comprando.

CONTINUE (*continiu*) Oportunidad de continuar en la escena en que perdiste por última vez. Algunos juegos tienen *Continues* ilimitados, algunos con un número determinado de *Continues* y otros no cuentan con esta opción.

CONTROL DECK (*cóntrol deck*) Es el cerebro del NES o del Súper NES donde se inserta el cartucho del juego.

CONTROL PAD (*cóntrol pad*) Control. Es donde tú controlas el personaje o las imágenes en tu Nintendo. En el NES tiene la cruz y los botones *Select*, *Start*, A y B. En el Súper NES tienes además los botones X, Y, L (*Left*) y R (*Right*).

DOWN (*daun*). Abajo. También se indica con la flecha ↓
EAST (*ist*) Este; oriente. En los juegos indica el oriente o sea derecha.

END (*end*) Fin. Significa que has terminado el juego y que lo conquistaste.

GAME BOY (*gueim boy*) Sistema portátil de Nintendo.

GAME OVER (*gueim over*) Juego terminado. Al aparecer este letrero en tu pantalla significa que has perdido. Pero vuelve a tratar y lo lograrás.

GAME PAK (*gueim pack*) Cartucho de juego. Todos los juegos de Nintendo son programas almacenados en circuitos montados en una tablilla. Estos circuitos protegidos en su cartucho se llaman Game Pak.

GOAL (*gol*) Meta; objetivo. Lo que tienes que lograr. También es un exitoso videojuego de fútbol soccer.

HARDWARE (*jard uer*) En computación se refiere al equipo y accesorios. En videojuegos equivale al sistema NES, Súper NES o Game Boy. El *hardware* es inútil sin *software*.

HEALTH (*jeltd*) Salud. En algunos juegos se usa en lugar de *life* para indicar el nivel de energía de los personajes.

ITEM (*item*) Objeto; aditamento. Son las cosas que recoges durante el videojuego y que te pueden ayudar para seguir avanzando, defenderte o atacar. Pueden ser llaves, recargadores de energía, armas, escudos, claves, etc. Es muy importante conocerlos o identificar e investigar para qué sirven.

JOY PAD (*yoi pad*) Control multidireccional plano. Ver NES Max.

JOYSTICK (*yoi stic*) Palanca que se utiliza en controles como el NES Advantage.

LASER (*leiser*) Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation. Amplificación de luz por emisión de radiación

estimulada. Arma muy común en los videojuegos.

LASER SCOPE (*Leiser scoup*) Control en forma de casco con dispositivo infrarrojo para apuntar a la pantalla y con sólo hablar dispara. Tiene además, un cable para conectarse al audio del NES y escuchar en estéreo con volumen independiente al del televisor. Dispone de turbo.

LEFT (*left*) Izquierda. También se indica con la flecha ←

LEVEL (*level*) Nivel. En algunos cartuchos es la ubicación del jugador dentro del juego *Stage 3, Level 2*. En otros significa la experiencia o poder de un personaje (En Link se pueden tener 8 *levels* de magia).

LIFE (*laif*) Vida. En la mayor parte de los juegos es la energía con que cuenta el personaje que controlas.

MEGABYTE (*megabait*) También se le conoce como *Megas*. En computación es la unidad que mide la capacidad de programación de un videojuego para manejar información. Mientras más *megas* tenga, más personajes y mejores gráficos tendrá el videojuego. Súper Mario 3 tiene 3 *megas*, TMNT II fue programado con 4 *megas*. Street Fighter II será el primer videojuego para un sistema de 16 bits (Súper NES) programado con 16 *megas*.

MONO AURAL: Sistema con una sola salida de audio a diferencia del estéreo. En este sistema todos los sonidos e instrumentos salen por una sola vía.

NES (*nes*) Nintendo Entertainment System. Iniciales en inglés de Sistema de Entretenimiento Nintendo. Es el sistema de videojuegos de 8 bits más famoso y exitoso. Ha vendido más de 32 millones de unidades en el mundo y cuenta con varios cientos de juegos diseñados para el sistema.



GAME BOY



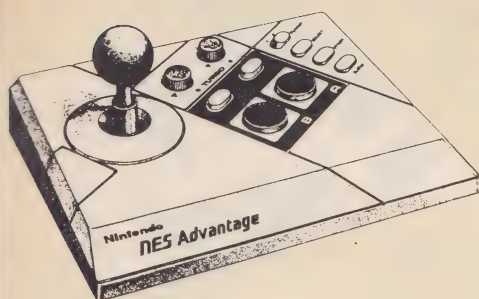
GAME PAK



GOAL! (SNES)



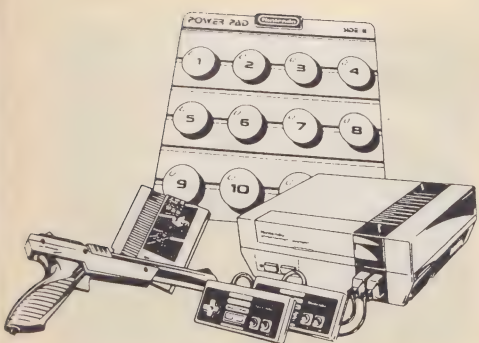
LASER SCOPE



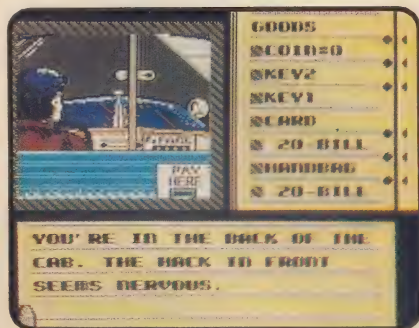
NES ADVANTAGE



NES MAX



POWER SET



DEJA VU EJEMPLO DE R.P.G.

NES ADVANTAGE (*nes advántash*) Control con palanca de mando para ejecutar movimientos más precisos. Los botones A y B tienen turbo (disparo automático) individual y cuenta con cámara lenta para facilitar algunos juegos. Dispone de un *switch* para usarlo como control 1 ó 2 alternativamente.

NES MAX (*nes max*) Control sensible al deslizamiento del pulgar para dirigirlo hacia cualquier parte. Cuenta con 2 botones extras con turbo.

NORTH (*nord*) Norte. En los juegos indica el norte o sea arriba.

OFF (*of*) Apagado. En el Game Boy indica que está apagado.

ON (*on*) Encendido. En el Game Boy indica que está prendido.

1 UP (*uan op*) Uno arriba; uno adicional. Indicación clásica de los videojuegos para indicar una vida extra.

OPTIONS (*ópshions*) Opciones. Alternativas. Es la pantalla donde puedes seleccionar cómo será tu juego, cuántas vidas, nivel de dificultad, etc. Esta pantalla es muy común al iniciar juegos de Súper NES.

PAUSE (*páus*) Pausa. Interrupción momentánea del videojuego que en casi todos los juegos se pone o se quita con el botón *Start*.

PASSWORD (*pasword*) Contraseña; clave de entrada. En ciertos momentos del juego o al perder en los cartuchos con opción de *password* aparece esta contraseña que debe ser apuntada. Con ella podrás continuar en una escena adelantada sin tener que regresar al principio si la pones exactamente en la pantalla de tu televisor. Existen *passwords* con números, palabras, letras, símbolos y combinados.

POWER (*páuer*) Encendido; poder. En el Control Deck es el botón con el que se prende el

NES o Súper NES. Dentro de los juegos normalmente indica el poder o la energía del personaje.

POWER SET (*páuer set*) Es el equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads, Zapper, Tapete, el cartucho de Mario Bros. 1, Duck Hunt y World Class Track Meet, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor.

POWER UP (*páuer op*) Incremento de poder. Normalmente son cosas que se recogen durante el juego para aumentar el poder de energía, armas, fuerza, etc.

PUSH (*push*) Empujar; presionar. Cuando aparece en un videojuego *Push Start*, significa que debes apretar el botón *Start*.

RESET (*riset*) Reestablecer; reponer. Es el botón del NES y Súper NES para poner en acción el juego desde el principio sin necesidad de esperar a que pierdas, a que termine o tener que apagar y prender el sistema. En algunos juegos como Tetris o Dr. Mario se puede *resetear* apretando *Start*, *Select*, A y B simultáneamente.

RIGHT (*raigt*) Derecha. También se indica con la flecha →. A veces significa correcto.

RPG Role Playing Game (*rol pleying gueim*) Juego de acción por pantallas en las cuales se selecciona el paso que se desea seguir. En lugar de <correr> con el *Control Pad* se selecciona *run*; en lugar de luchar, con los botones A y B, se selecciona *fight*; este tipo de juegos como Final Fantasy, Shadow Gate, Deja Vu, requieren de un buen nivel de inglés y casi siempre tienen batería para guardar los juegos.

SAVE (*seiv*) Salvar; ahorrar; guardar. Opción que aparece en los juegos con batería y con la cual quedan grabados

todos los datos, armas, niveles, etc., que hayan sido conseguidos hasta ese momento.

SELECT (*select*) Escoger; elegir; seleccionar. Botón que sirve, dependiendo del cartucho, para escoger 1 ó 2 jugadores, nivel, dificultad, armas, opciones, passwords, etc.

SPOT (*spot*) Agente secreto de Club Nintendo dedicado a descubrir secretos para los lectores.

SOFTWARE (*soft uér*) En computación se refiere a los programas que se utilizan en el sistema o *hardware*. En videojuegos equivale a los Game Pack o cartuchos que utilizas en el NES, Súper NES y Game Boy. El mayor éxito de Nintendo es la gran cantidad de *software* o juegos que se han realizado para sus sistemas y la alta calidad de su programación.

SOUND (*sáund*) Sonido. Cuando en un videojuego aparece la opción de *Sound Test*, podrás escuchar los sonidos y música que aparecen en él.

SOUTH (*sautd*) Sur. En los juegos indica el sur o sea abajo.

SPRITES (*sprais*) Figuras en movimiento que hay en pantalla. Pueden ser personajes, jefes, naves, bombas, etc. Todos los *sprites* tienen valor. Esto significa que pueden ser tomados, golpeados, aventados, pateados, eliminados o que pueden hacerle daño al personaje que tú controlas.

STAFF (*staf*) Equipo de gente. Vara mágica. Al conquistar un juego casi siempre aparece el *staff* o sea el equipo de gente que hizo el juego. En videojuegos de aventuras el *staff* es un aditamento que se usa como vara mágica.

SUPER SCOPE (*super scoup*) Accesorio tipo bazooka parecido al Zapper del NES pero ahora para el Súper NES. Incluye cartucho con 6 diferentes juegos (aventuras

espaciales, tarjetas de disparo, y rompecabezas).

SUPER NES (*súper nes*) Único equipo de 16 bits para videojuegos con rotación, escala y 32,768 colores. Tiene sonido estéreo y una larga lista de juegos de todo tipo que crece mes con mes.

STAGE (*stéich*) Escena. Es el lugar donde se está jugando. Un *stage* puede dividirse en niveles (*levels*) subniveles (*sublevels*) o áreas, y generalmente hay un enemigo mayor o jefe al final de cada escena.

START (*start*) Comenzar; Empezar. Botón con el que se inicia un juego. En juegos con la opción de password al oprimir Start se inicia desde el principio. El botón Start sirve también para poner y quitar la pausa en el juego.

STEREO (*stéreo*) Estéreo. Sistema de audio que por tener 2 salidas puede separar sonidos e instrumentos hacia cada una de las 2 bocinas. La calidad y claridad del audio es muy superior al monoaural de una sola salida.

UP (*op*) Arriba. También se indica con la flecha ↑

VIDEO LINK (*vidio link*) Eslabón de video. Cable con el que se pueden conectar 2 Game Boy para jugar un mismo juego simultáneamente.

WARP ZONE (*warp zoun*) Zona de acarreo. Lugar de remolque. Lugar secreto que te permite brincar mundos, escenas o niveles.

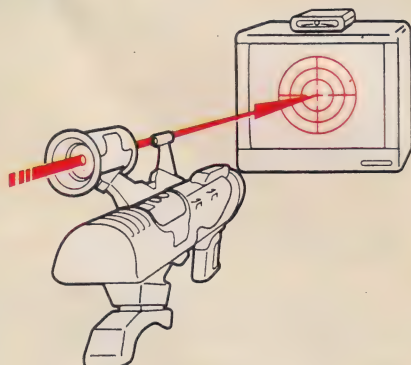
WEAPON (*güipon*) Arma. Siempre hay armas mejores que otras, aunque en ocasiones las armas que parecen débiles son muy buenas contra grandes enemigos.

WEST (*uest*) Oeste; poniente. En los juegos indica el poniente o sea izquierda.

ZAPPER (*saper*) Accesorio tipo pistola incluido en el Action Set.

SPOT

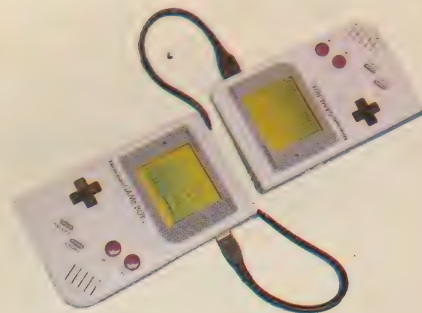
FIRMA DE SPOT



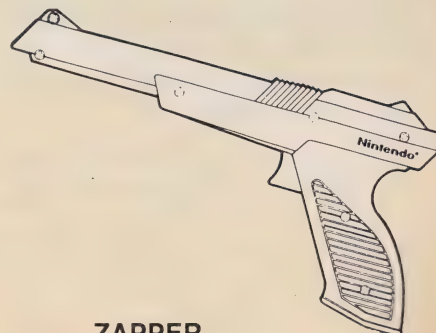
SUPER SCOPE



SUPER NES



VIDEO LINK



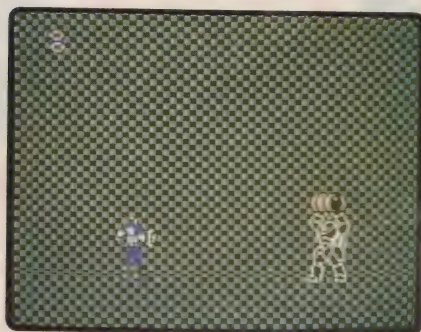
ZAPPER



analizando a:



¿Quién es el súper héroe que a pesar de tener más de 50 años sigue peleando por la paz como si nada?



Si caes en las escenas de "Red Alert" deberás derrotar cierto número de enemigos para seguir avanzando.

¡Claro! es el Capitán América, quien junto con los vengadores The Vision, Iron Man y Hawkeye ha jurado defender la paz y la justicia.

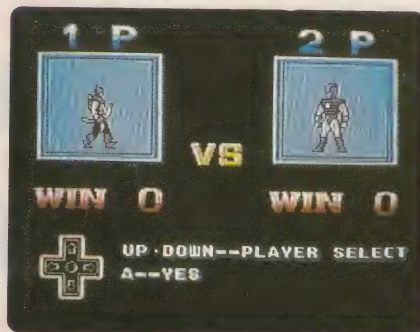


Colecta muchos de estos diamantes para elevar tu poder y vida.

Pero un día, cuando Vision y Iron Man se encontraban en una misión, fueron sorprendidos por el Mandarin, quien con sus anillos los inmovilizó y secuestró.



Si algo salió mal, puedes salir de la escena y empezar otra vez.



En la versión de Jugador vs. Jugador se verá quien es realmente el mejor.

Ahora es tiempo para que el Capitán América y Hawkeye rescaten a sus compañeros, antes de que sea demasiado tarde. Para esto deberán ir avanzando a lo largo de varias escenas en la Unión Americana para enfrentar y derrotar a pequeños enemigos como Fireman, Wizard, Mandarin, Ultron, Crossbones y un extraño y gran enemigo. Para tener mayor oportunidad de triunfar es necesario que conozcas todos los movimientos del Capitán América y Hawkeye. En ambos son

diferentes, ya que el primero sólo puede lanzar el escudo hacia el frente, mientras que Hawkeye puede disparar hacia arriba y en diagonal, pero sus tiros son más débiles.

Este cartucho tiene la opción de jugador vs jugador, donde 2 amigos se podrán enfrentar y el que gane 3 de 5 rounds, será el vencedor.

Por todo esto Captain America and the Avengers confirma que el sistema NES seguirá creciendo y mejorando sus juegos.



Las escenas se facilitarán si unes al Capitán América y Hawkeye en una escena, pues así avanzarán juntos y los podrás cambiar cuando la energía de uno esté baja.

Para ganar experiencia, entra a una escena, toma los diamantes grandes y sal; repite la operación hasta que tengas la experiencia necesaria.

SPOT



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

POW (NES)

Para iniciar con 20 vidas, cuando esté el título del juego en pantalla presiona:

A,B,B,↑,↑,↓, ← y Start

Ingresa rápidamente y sin titubear, la password.

Si la memorizas será mucho más fácil.



SUPER MARIO BROS. (N.E.S.)

¿Has visto a Mario patinar?

Para lograrlo deberás estar como Super Mario y luego, antes de salir de cualquier tubo, debes hacer lo siguiente: Mantén presionado los botones A y B para que Mario salga del tubo dando un salto e, inmediatamente, maniobra el control hacia la derecha (>).

Al caer al piso, Mario no caminará sino que patinará sobre un sólo pie.



DOUBLE DRAGON II (N.E.S.)

Cuando aparezca en pantalla Game Over, presiona la siguiente secuencia y continuarás en la misión en la que fuiste eliminado.

De la Misión 1 a la 3

Control 1: ↑, →, ↓, ←, A y B

De la Misión 4 a la 6

Control 1: ↑, ↓, ←, →, B, A y A

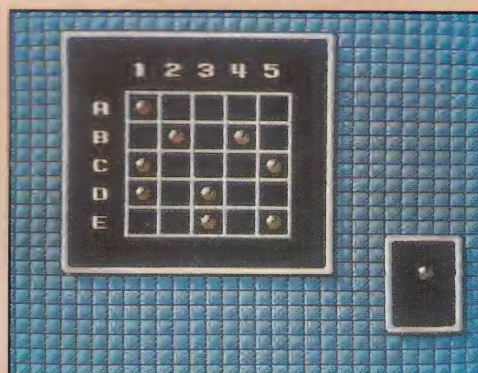
De la Misión 7 a la 9

Control 2: A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←



MEGA MAN 2 (N.E.S.)

Con este password podrás llegar a la última escena con 4 tanques de energía de reserva.



Te sugerimos prestar mucha atención a los passwords y trucos que te entregamos en esta sección porque es muy importante que los ingreses como se indica. Así aseguras el buen resultado del secreto.

MEGA MAN 3 (N.E.S.)

Deja presionado en el control 2 >, asegúrate de que un enemigo te siga y caiga contigo en cualquier precipicio, y luego deja que te golpee hasta quitarte toda la energía.

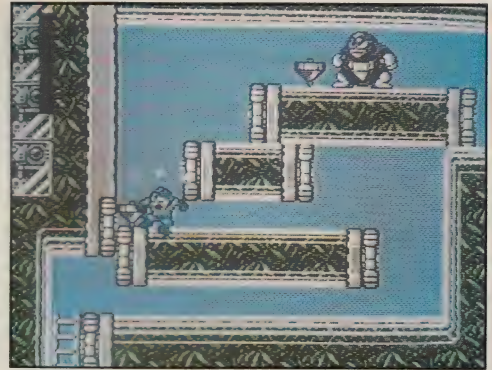
Después de esto salta para salir del precipicio y ya seras invencible, aunque no podrás usar tu arma normal.

Para vencer a lo enemigos, utiliza algunas de las armas que te facilitan los otros robots o llama a Rush Coil (Trampolín), pero sin subirte a él porque perderías tu energía.

¡Si tomas alguna cápsula de energía anula-rás el truco.

Sigue atentamente estas instrucciones que te darán una poderosa arma para superar esta difícil etapa.

Te recomendamos planear muy bien tu estrategia de acción antes de utilizar este truco.



POWER BLADE (NES)

Passwords para diferentes misiones.

Misión 2: B2712209

Misión 3: G3784JD2

Misión 4: 6843D12F

Misión 5: IBJ39FK4

Misión 6: J23KGBBK

Misión 7: 77KDIOGJ



DICK TRACY (NES)

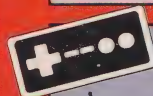
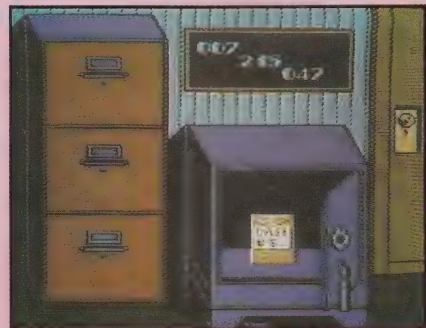
Passwords para:

Caso No. 2.- 207-119-060

Caso No. 3.- 164-003-201

Caso No. 4.- 036-221-136

Caso No. 5.- 007-215-047



ABADOX (N.E.S.)

Lograrás ser invencible al seguir la siguiente secuencia:

A, A, ↑, B, B, ↓, A, B Y Start.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

GOAL! (NES)

Aquí tenemos algunos passwords de finales que nos han enviado nuestros amigos:

FINAL

URSS vs HOLANDA

FTXAREZC

GOLGPIMB

FRANCIA vs ITALIA

YZZZZZZZ

AAKKKAKB

INGLATERRA vs ALEMANIA

AZAZAZAZ

AZAZAZAZ

HOLANDA vs BRASIL

CTXAREZC

GYLHPYEJ



Con estas sencillas claves podrás elegir los equipos con los cuales deseas jugar.

FINAL FIGHT (SUPER NES)

En la última escena, antes de llegar con el Jefe, hay unos pilares que te ocultan al personaje; si te colocas donde indica la foto, podrás encontrar cosas valiosas como energía y puntos.



TECMO BOWL (N.E.S.)

Con el siguiente passwords prepárate a disputar el Super Bowl dirigiendo al famoso equipo de los Osos de Chicago.



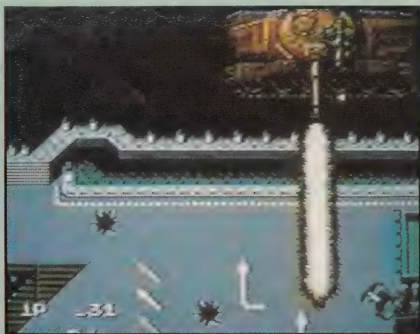


MARIADOS

JACKAL

¿Cómo derroto al último enemigo?

Para evitar sus disparos, colócate donde indica la foto, ahí no te alcanzarán. Cuando se mueva a la derecha, muévete un poco a la izquierda y dispara un misil o granada, tratando de pegarle a la torreta, y rápidamente vuelve a ponerte junto a la pared. Repite esto hasta que lo elimines.



SNAKE'S REVENGE

¿Cómo se pasa al Big Boss?, ya que cuando le pego con los misiles se transforma en un robot.



Cuando el Big Boss se convertirá en robot, salte del cuarto y te seguirá que indica la foto y ahí atácalo con minas.

WRATH OF THE BLACK MANTA

¿Cómo acabo con El Toro? Por que le pego y cuando le queda un cuadro de energía vuelvo a pegarle y la recupera toda.

Para vencer a El Toro debes darle con 4 artes diferentes, en el siguiente orden:

- 1.- Primero dale con "Art of Fire Rain"
- 2.- Después con "Art of Fire Ring"
- 3.- Ahora utiliza "Art of Spider" para pasar al lado derecho de la pantalla; cuando El toro pase al lado izquierdo, sal de la tierra y dale con una estrella en la cabeza.
- 4.- Por último, utiliza "Art of Missiles".

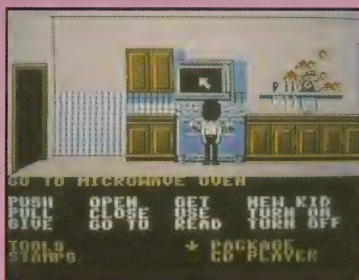
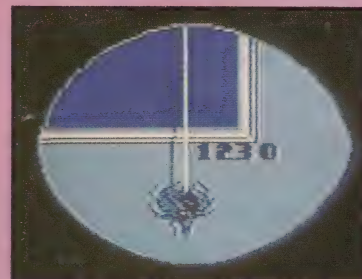
¿Cómo obtengo la combinación de la caja fuerte de Edna?

Primero tienes que usar "Water Faucet" en la regadera donde está la momia; préndela y apágala, así se quitará la momia y verás el teléfono de Edna.

Otro chico que tenga la esponja debe mojarla con agua de la piscina y usarla en la planta carnívora del cuarto donde está el cuadro de la familia; debes repetir esto hasta que la planta crezca y llegue al hoyo del techo, entonces dale el refresco para poder trepar por ella al observatorio.

Uno de los muchachos le debe hablar a Edna; luego, mientras uno le habla, el otro que se meta al cuarto y suba al piso de arriba a mover el cuadro.

Ya que hiciste eso, mueve con el chico que está en el observatorio el telescopio 2 veces a la derecha y observa a través de él; así verás el número de la combinación. No olvides que para mover el telescopio necesitas las monedas del cochinito del cuarto de Weird Ed.



¿Cómo pego las estampillas al sobre?

Ricardo Lara Estrada.

Debes meter el sobre junto con la jarra llena de agua al microondas y prenderlo; entonces, cuando se apague, saca el sobre y pégale las estampillas. Recuerda ponerle la dirección al sobre con la máquina de escribir.

¿Cómo logro pasar rápidamente al hombre que lanza arañas al final de la escena 2?

Una manera fácil de eliminar a este enemigo es la siguiente: Si llegas con 2 espíritus, pégate a la pared (a la altura que indica la primera foto) para que cuando arroje las arañas no te peguen, después sube a la altura donde está el Barón Spider (el enemigo), espera a que brinque hacia abajo, acomoda a tus fantasmas de modo que los 2 te cubran y dispárale con la magia de Fire Dragon Balls (las que se disparan hacia abajo y que están en la última escena antes de entrar con este jefe). Si se te acaba la magia y no lo has vencido, espera a que arroje arañas, entonces déjate caer cerca de él y dale 2 golpes para que vuelva a subirse; ahora pégate a la pared como te indicamos al principio, y repite lo mismo (obviamente sin dispararle las magias); esto último te puede servir si llegas sin magias o sin fantasmas.





En la época en que los hombres y los dinosaurios compartían la tierra, vivieron 2 súper cavernícolas llamados Joe & Mac.



El que más golpes le de al enemigo final de cada escena, se quedará con la chica.

La vida era tranquila para ellos hasta que un día (o deberíamos decir una noche) un grupo de Neandertales (hombres primitivos) llegaron a su aldea, secuestrando a todas las chicas de la tribu y en un gesto heroico, estos dos personajes se lanzaron al rescate de ellas.



Si se acompañan Joe & Mac podrán ayudarse en algunas cosas, pero también se golpearán.

Este es el antecedente del juego de Joe & Mac; si te suena conocido es porque este juego es la adaptación del famosísimo juego de "las maquinitas" llamado Caveman Ninja.



Ten cuidado con los rayos en esta escena.

Aquí podrás guiar a Joe (y si quieres, en compañía de un amigo, a Mac) para rescatarlas de las garras de estos "Nerds" prehistóricos. 10 escenas deberás pasar antes de enfrentarlos, además de que si encuentras las llaves secretas podrás entrar a escenas de puntos, donde obtendrás vidas, puntos, energía o rescatar chicas.

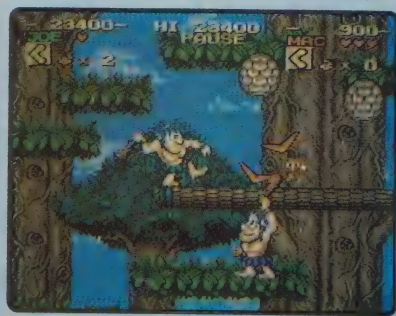


Ni enemigos ni terrenos accidentados detendrán a estos personajes.

Elimina los 3 primeros panales y obtendrás una vida extra más adelante.

Termina la escena y entra nuevamente para repetir la jugada, pero después de tomar la vida y la energía presiona Start y luego Select; para salir rápidamente de la escena.

AXY



Este dúo puede cargar 4 diferentes tipos de armas que son: huesos, boomerangs, fuego y la rueda de piedra, que podrás escoger con Select una vez que las hayas guardado.

Los enemigos son un gran problema para los héroes, ya que en esa época no era raro encontrar dinosaurios furiosos que dificultarán el rescate. Si estabas buscando algo divertido y diferente para tu Súper NES, estamos seguros que Joe & Mac te dejará satisfecho.



De algunos huevos saldrán pterodáctilos rosas que te llevarán a escenas de puntos; la condición para que salgan es que los rompas cuando no haya enemigos en pantalla. Aquí te indicamos el primero de ellos. SPOT.



La bola de cristal

¿Recuerdas que en nuestro primer número mencionamos la existencia de la versión Japonesa del Súper Nintendo? Bien, Para esa versión, llamada Súper Famicom, la empresa Nintendo está creando un adaptador que saldrá a la venta con el nombre de CD-ROM, el cual conjunta la más moderna tecnología para videojuegos. Con este novedoso sistema se podrán disfrutar juegos en Compact Disc, lo que dará una calidad superior a lo establecido por cualquier otro sistema de videojuegos.

Al leer la siguiente información, no pierdas de vista que cuando hablamos del Súper Famicom, también le llegará a su primo americano el Súper Nintendo. Ahora vamos a conocer el CD-ROM.

ADAPTADOR CD-ROM PARA SUPER FAMICOM

Hablando de máquinas para videojuego, el que más llama la atención es Súper Famicom.

La Compañía Nintendo decidió iniciar la venta del CD-ROM PLAYER para Súper Famicom a partir de enero del próximo año. El surgimiento de este CD-ROM PLAYER se había estado comentando desde que salió Súper Famicom al mercado; sin embargo, finalmente Nintendo no hizo el desarrollo del producto junto con Sony, tal y como se había pensado, sino que lo hizo en colaboración con la compañía holandesa de electricidad Phillips, la que fue la creadora del sistema Compact Disc.

El precio, en comparación con otros sistemas similares, es mucho más barato. Al parecer, se tiene como meta vender al principio 300 mil unidades mensualmente entre Estados Unidos y Japón. Y están planeando vender al mismo tiempo 3 juegos.

No sería raro que, tratándose de Nintendo, saliera un súper producto como "Súper Mario World" del Súper Famicom.

En este momento se está a punto de hacer contratos con aproximadamente 50 compañías productoras de programas de juegos. Se dice que el precio se va a reducir a un poco menos que lo que cuesta un videojuego para Súper Famicom.

En el modelo del adaptador para CD-ROM se están aplicando las normas del CD-ROM XA, desarrollado entre Phillips, Sony y Microsoft. Este modelo permite la reproducción simultánea de las señales de sonido y gráficos que se aplica para el desarrollo de videojuegos. Además Nintendo, con el fin de superar los problemas que presenta la lectura lenta de los CD-ROM, está instalando un microprocesador auxiliar. Sabemos que estos términos son difíciles, pero de todos modos se está aplicando la máxima tecnología para que se puedan usar videojuegos CD-ROM y dicha tecnología es el CD-ROM PLAYER.

MEMORIAS	Memoria principal (RAM) Submemoria (RAM) Memoria de sistema (ROM)	8 Megabits 1 Megabit 2 Megabits
VELOCIDAD DE LECTURA	Máximo volumen de información (al formatear) Velocidad de lectura Velocidad de transmisión Tiempo promedio de acceso Tiempo máximo de acceso Porcentaje de error en la lectura	540 Megabites aprox 150 kbites/seg.aprox DMA2.68 Megas/seg. aprox 0.75 segundos 1.3 segundos Menos de 10 ⁻¹⁷
ADAPTADOR	Dimensiones Peso Consumo de energía	242 X 200 X 74 mm 1.1 kg. aprox 4 watts

**¡ESTE ES EL CD-ROM!
TRATEMOS DE
IMAGINARNOS SU
FORMA**

**EN BASE A LO QUE SE
HA ANUNCIADO DE EL.**

Y bien, ¿Qué será este sistema llamado CD-ROM, y cómo ha de ser la forma de la máquina? Vamos a imaginárnoslo en base a lo que hasta ahora conocemos.

Primeramente, el estilo. El tamaño del CD-ROM anunciado es igual al del Súper Famicom y se acopla a la parte inferior del mismo, formando una extensión de su base. Es como si se tuvieran dos Súper Famicom encimados.

El sistema CD-ROM anunciado para esta ocasión, consta del CD-ROM mismo y de un cartucho. Es decir, se venden ambas cosas juntas. En el cartucho que va con la máquina está el chip procesador auxiliar que eleva la capacidad del CPU (El cerebro del Súper Famicom); con éste aumenta la velocidad de procesamiento. De esta forma se obtiene una mayor velocidad en los juegos de disparos, y se

pueden trasladar, por ejemplo, simuladores de vuelo de computadoras.

El CD-ROM no es una simple máquina como otras que existen en el mercado, sino (como Nintendo mismo lo dice): "No es un modelo que supera al Súper Famicom, sino que es una mejora al mismo". O sea, lo más correcto sería decir que es un adaptador que mejora las funciones del Súper Famicom.

**¿PARTICIPAN O NO
PARTICIPAN?
LA REACCION DE LOS
PRODUCTORES DE
VIDEOJUEGOS**

Ahora bien. Nintendo hasta ahora ya ha hecho contratos provisionales con 50 productores de videojuegos, aunque muchos de ellos (entre otros Imaginia, Irem, etc.) dicen que todavía están analizando si producen el CD-ROM o no; se puede pensar que la mayoría de las empresas que participan en la producción de videojuegos para Súper Famicom van a hacerlo también en la del CD-ROM.

Hay varias empresas como Square, Bandai, quienes han declarado expresamente su participación y han manifestado una actitud muy positiva como Seta,



quien
ha dicho:

"Queremos participar, ya que es un medio de aprovechar el género de la caricatura animada. Deseamos empezar a vender lo más pronto posible".

Por otro lado, ha habido comentarios favorables por parte de los productores que también participan en sistemas similares como Sam Denshi, marca productora de videojuegos: "Estamos analizando positivamente el CD-ROM, será fácil ya que tenemos la experiencia en juegos de Compact Disc"; Razorsoft, otra creadora de videojuegos: "Planeamos hacer contrato de desarrollo y venta del CD-ROM".

Como podrás darte cuenta, si piensas a futuro, el CD-ROM para el Súper Nintendo será indudablemente la mejor opción en videojuegos.

La fecha para su lanzamiento en Japón está prevista para enero de 1993 y, al igual que la sorpresa que el Súper Nintendo nos trajo con sus efectos de rotación y escala, ten la seguridad de que el CD-ROM también traerá lo suyo. Seguramente algo inesperado... seguiremos informando.

**STREET FIGHTER II
THE WORLD WARRIOR**

Desde que se publicó que próximamente saldría al mercado el esperadísimo Street Fighter II para el Súper NES, hemos recibido infinidad de



cartas solicitando información sobre este formidable cartucho. Pues bien, este juego es el que contiene más memoria para cualquier sistema de 16 bits, pues cuenta con 16 megas, lo que permite alcanzar una calidad similar al del original juego de Arcadia o "maquinita".

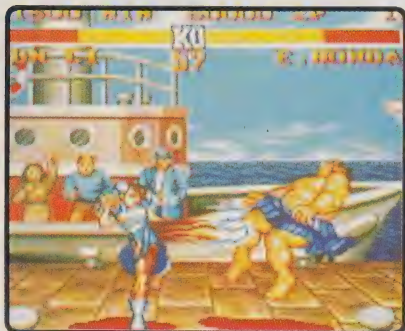


Los mejores golpes especiales y movimientos los verás en este cartucho.

En esta versión para el Súper NES no hubo necesidad de prescindir de ninguno de sus personajes, es decir, podrás jugar con Ryu, Ken, Guile, Chun-Li, Zangief, Blanka, Dhalsim y E. Honda; todos conservan sus golpes y movimientos especiales, al igual que la versión de Arcadia.

Además, Capcom no olvidó incluir la modalidad de jugador vs. jugador, que es lo más interesante y entretenido, ya que se podrán retar uno al otro en cualquier parte del juego.

Un ejemplo de los efectos y detalles es la perspectiva que verás sobre el piso al moverse la pantalla.



Checa los detalles de los fondos y los personajes ¡son sensacionales!

Algunos aficionados nos preguntan que si se necesitará algún control especial para poder disfrutar este juego, y desde ahora les podemos adelantar que no será necesario, debido a que el Súper NES tiene el número suficiente de botones (A,B,X,Y,L y R); estos podrás seleccionarlos en la pantalla de "Options". Sin embargo, no se ha desmentido la posibilidad de que salga un control especial.



No podía faltar la versión de jugador vs. jugador.

Respecto al movimiento de los personajes, Axy y Spot aseguran que estos tienen una excelente respuesta al control, a pesar de que lo mostrado en el CES sólo estaba terminado en un 80 por ciento.



Este juego promete horas y horas de diversión y sana competencia.

Y cómo no lo van a saber, si durante la Muestra Internacional de Juegos Electrónicos acapararon Street Fighter II.

Este cartucho, aún antes de salir, está dando mucho de qué hablar ¡y con toda razón!

Prepárense amigos de Club Nintendo, porque muy pronto estará en el país.

GUN FORCE

Estamos en una temporada en la que se aproximan juegos muy buenos para el Súper NES: una prueba de ello es Gun Force, de la empresa Irem.

En este juego deberás guiar a 2 comandos para que se infiltren en una base enemiga. Gun Force contiene un excelente diseño en fondos, enemigos, detalles (típico de Irem) y tiene una gran acción.

Este juego nos recuerda un poco a Contra III, pero definitivamente es otra cosa en temática y modo de juego, pero igual de intenso. ¡Espéralo!



Podrás tomar armas especiales que te ayuden a derrotar al enemigo.



La compañía TECHNOS JAPAN, programadora de los juegos DOUBLE DRAGON y creadora del éxito de arcadias "COMBAT RIBES", acaba de lanzar el mes pasado en Japón este juego para el Súper Famicom, primo japonés del Súper NES, por lo que nos hace pensar que seguramente también se lanzará en América para Súper Nintendo.

DARIUS TWIN

Hace muchos años dos valientes pilotos llamados Proco y Tiat, derrotaron a Belser en el planeta Darius; sin embargo, Belser no se conformó y ha reorganizado a su armada para lanzar un nuevo ataque contra el planeta Orga.



Elige la escena que más te guste.

Afortunadamente para los habitantes de este lugar, los descendientes de Proco y Tiat han creado la Federación Galáctica para defender al planeta Orga y así tomar el papel de sus antecesores. Para ello cuentan con sus naves Silver Hawk.



Este símbolo cambiará la configuración de tu arma principal.



Gigantescos y extraños enemigos te esperan al final de cada escena.

Darius Twin contiene lo mejor de otros juegos similares y una opción muy atractiva para los aficionados: la oportunidad de participar dos jugadores al mismo tiempo, pero también con una desventaja, si no se



El fondo de esta escena tiene un movimiento fuera de serie.

coordinan se pueden estorbar. El juego se desarrolla a lo largo de 7 escenas y cada que termines una de ellas podrás escoger la siguiente entre 2 alternativas de escena. Esto te permitirá, según vayas

conociendo el juego, saber qué ruta es la más conveniente para ir avanzando.



Lo peor que puedes enfrentar son muchos y grandes enemigos.

Las armas que puedes conseguir en el camino son obtenidas tomando rombos de diferente color que aparecen cada que destruyes a un cierto enemigo. Cada color corresponde a una arma.

ROJO	Disparo principal
VERDE	Misiles
AZUL	Campo de fuerza
AMARILLO	Súper explosión.
NARANJA	Vida extra.

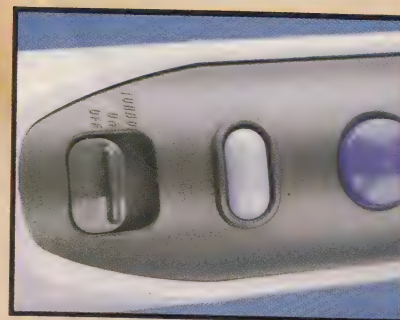
Procura ir bien armado, pues así tus posibilidades de triunfo serán mayores.

Para iniciar con 50 vidas posiciona tu control en el número de jugadores que vayan a participar y, en el control 2, presiona y mantén L y R, para luego en el control 1 oprimir Select y Start.



Un gran juego para el Súper NES de 2 jugadores trabajando en equipo que pone a prueba tus reflejos y habilidad.

SUPER SCOPE

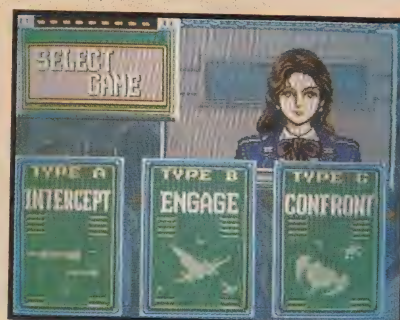


Para todos los que esperaban un accesorio para el Súper NES, Nintendo ha creado el nuevo Súper Scope 6.

Este sorprendente accesorio, que es una especie de Bazooka (algo parecido a la Zapper pero inalámbrico), incluye un receptor, una mira movable y un cartucho con 6 juegos. Los 3 juegos Lazer Blazer te involucran en una guerra de alta tecnología contra un ataque de Aliens. El trío de juegos Blastris son ejercicios de disparos en rompecabezas.

Al Súper Scope 6 puedes colocarle la mira del lado derecho o izquierdo para mayor comodidad; cuenta con 3 botones y switch de encendido donde también controlas la opción de turbo para ciertos juegos.

Algo muy práctico que tienen estos juegos es que puedes poner pausa y ajustar tu puntería para no fallar al reiniciar el juego.



LAZER BLAZER

Al seleccionar Lazer Blazer aparecerá una pantalla para que elijas de 1 a 3 diferentes tipos de juego.

INTERCEPT

En este juego tu misión es dispararle a todos los misiles usando el menor número de disparos posibles. Hay diferentes tipos de misiles; entre más pequeños más puntos obtendrás al eliminarlos.

Aquí los misiles estarán a diferente profundidad dependiendo del tamaño.



Los misiles pasan horizontalmente por la pantalla (en la base de la imagen tienes un radar, además de varios datos como el nivel, el número de enemigos por escena, etc.) y no debes dejarlos pasar porque al escaparse 5 el juego termina.

Puedes escoger entre el Modo 1 Player y el Modo VS. En el modo de 1 jugador tienes la opción de tres tipos de dificultad.



Ocasionalmente durante el juego de Modo 1 Player ó Modo VS. aparece Mario perseguido por Bowser. Disparáale a Bowser pero ten cuidado de no darle a Mario.

ENGAGE

Aquí deberás eliminar a cierto número de naves antes de que se termine tu energía, pero cuídate de los misiles que dispararán los enemigos; escoge entre tres diferentes tipos de dificultad.



daño causado a tu nave; cuando un quinto misil haga contacto con tu nave o el nivel de energía se haya terminado, el juego se acabará. Al terminar con el número de enemigos que te pide el nivel, tu energía se llenará.

Tu nave avanzará a gran velocidad y aunque los enemigos pueden salir de cualquier lugar, podrás ayudarte con un radar y dos luces que te indicarán cuando haya peligro, además de poder ver el nivel de energía y el número de enemigos eliminados. Si te pega un misil podrás ver el



Primero dispárale a los misiles para evitar ser dañado.

CONFRONT

Tu misión es eliminar una serie de robots enemigos que tratarán de acercarse para dispararte saliendo y entrando a la pantalla, pero con ayuda del radar podrás determinar la posición y distancia de los robots enemigos. Si te atinan 5 veces, serás eliminado.

Junto al radar verás el número de enemigos que hay que eliminar, el estado de tu nave, cuántos tiros te han dado y el nivel de juego.



No te olvides de los enemigos cuando se salgan de la pantalla.



Si le disparas a los enemigos que están brillando te quitarán un tiro en el nivel de tiros que te han dado.

BLASTRIS

Este juego cuenta con 3 opciones. Dos de ellas son una mezcla de rompecabezas y en el tercero hay que eliminar a unos extraños topos.

BLASTRIS A A los jugadores de Tetris este juego llamará su atención, pues tiene la misma finalidad de formar líneas sin dejar huecos, aunque aquí puedes destruir parte de la pieza para que encaje y no se acumulen. Tienes que cuidar los tiros porque te dan ciertos tiros por pieza que sale; al completar 5 líneas pasas a otro nivel.

Selecciona el tipo de juego y su dificultad.



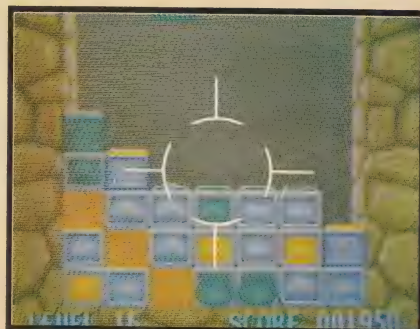
Puedes disparar y dividir la pieza para ocupar sus dos partes.



Elimina 4 líneas a la vez y obtendrás 10,000 puntos.

BLASTRIS B Este juego te hará recordar de cierta manera a Dr. Mario.

En la pantalla irán cayendo bloques sin que tú los puedas mover, pero sí puedes cambiarlos de color disparándoles para que giren, excepto a los bloques que tienen un marco metálico, ya que todas sus caras son del mismo color. De esta manera, cuando se junten 3 ó más bloques del mismo color, desaparecerán. Esto puede hacerse de manera horizontal, vertical, diagonal o combinado. El juego termina cuando los bloques se apilan hasta la parte superior de la pantalla.



Ve como se desencadena una jugada múltiple.



Observa una jugada combinada.

El juego se divide en tipo A y tipo B.

TIPO A: En la pantalla aparecen varios bloques, algunos son bloques monstruos. Para pasar al siguiente nivel tienes que eliminarlos.

TIPO B: Este juego es como una escena larga, eliminando bloques (aquí no aparecen bloques monstruos).



No les dispares a los Molians rojos porque será la causa de que aceleren su velocidad.

MOLE PATROL

Dispárale a los Molians cuando se asomen por cualquier cráter. Para esto debes tener buena puntería y grandes reflejos.

El juego se divide en Stage Mode y Score Mode.

STAGE MODE: Este es el de mayor dificultad porque tienes un tiempo límite para terminar con cierto número de Molians.

SCORE MODE: Este juego es únicamente de una escena larga; dependiendo de la dificultad que escojas será la velocidad con que aparecerán los Molians.



Al terminar Score Mode te darán una estadística.



Aquí tienes que ajustar la mira.

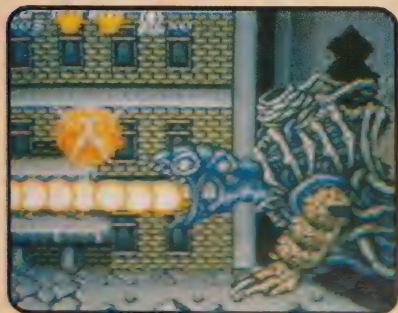
El receptor se conecta en el Socket #2



CONTRA III

THE ALIEN WARS

Después de 2 años de paz. Neo City se encuentra en estado de sitio, ya que un repentino ataque de la organización Red Falcon tomó a todos por sorpresa, menos al equipo Contra que siempre está preparado para la lucha.



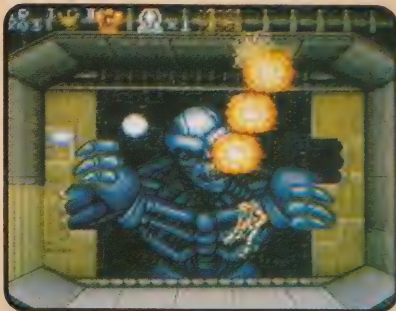
Las bombas causan mucho daño a los jefes

La introducción de las series "Contra" al Súper NES no pudo ser mejor, ya que el juego contiene características de juego y gráficos dignos de cualquier juego Arcade y a veces hasta superiores. 2 jugadores podrán unir sus fuerzas y enfrentarse a Red



Cada jugador rotará la pantalla a su gusto para un mejor plan de ataque

Falcon, que ha regresado con muchísimas sorpresas.



Con este jefe no estarás a salvo en ningún lugar

Cada jugador tiene la capacidad de poder llevar 2 armas diferentes y podrá usarla una a la vez o 2 al mismo tiempo, con los botones L y R, además de una poderosa bomba con la que podrá eliminar a todos los enemigos en pantalla; también tendrá otras cualidades como la de trepar paredes y colgar de los techos.



Aquí la batalla será en motos a toda velocidad

Las escenas tienen una gran variedad, ya que puedes estar peleando contra los enemigos corriendo, colgado de un tubo o pared, desde una moto o volando en misiles.



Récord de AXY y SPOT.

Además de las ya clásicas escenas de batalla vistas de lado, este juego contiene 2 escenas en las que tendrás una visión de arriba del personaje, donde toda la pantalla gira para donde te muevas y, si van 2, podrán escoger pantallas divididas donde cada una rotará a su personaje independiente del otro.



Tú determinas el arma con la que el último jefe te atacará.

La música y los gráficos son más que excelentes, y la acción es única.



Además de atacar al jefe, tienes que brincar de misil en misil para no caer

Si llevas un mal juego puedes resetear desde el control presionando: L, R y Start al mismo tiempo. AXY



PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



AMERICAN GLADIATORS (N.E.S.®)

Para obtener 10 vidas

Nivel 2: BBAAAABB

Nivel 3: ABBABAAA

Nivel 4: ABABBBBB

Fox

TRACK MEET (GAME BOY®)

Swammi: HNCBQMFB

Irwin: LCRBCVQM

Kenichi: NSMBWHVC

Jack: HKTBRQCT

Dad

DIRTY HARRY

Nivel 2: Bird

Nivel 3: MYSTY

Jet

NINJA BOY (GAME BOY®)

Para elegir etapas en la pantalla del título presiona:

↑↑↓↓ A B A y B

Entonces manten apretado A y presiona Start.

Aparecerán el número de la etapa para elegir con ↑ y ↓.

Fox

LOLO 2 (N.E.S.®)

Floor 1:

Etapas 1: PPHP

Etapas 2: PHPK

Etapas 3: PQPD

Etapas 4: PVPT

Etapas 5: PRPJ

Floor 2:

Etapas 1: PBPM

Etapas 2: PLPY

Etapas 3: PCPZ

Etapas 4: PGPG

Etapas 5: PZPC

Floor 3:

Etapas 1: PYPL

Etapas 2: PMPB

Etapas 3: PJPR

Etapas 4: PTPV

Etapas 5: PDPQ

Castle

Etapas 1: QDDQ

Etapas 2: QKDH

Final: VQTD

Dad

GO! GO! TANK (GAME BOY®)

En la pantalla del título presiona:
←↑→↑←←↑→↑←↑→
obtendrás 7 vidas.

Fox



CLASIFICADOS

**EN ESTA
PAGINA...**

CLASIFICADOS



**HAY UN
ESPACIO
PARA USTED**

NOVEDADES

**COMUNIQUESE A NUESTRO
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**

**EDITORIAL VANIDADES
Fonos: 3432225-3425178
Fax: 3348053
Perú 263 Tercer piso# 1067**

OFERTAS



¡¡Ellos tienen el secreto!!

**ACCESORIOS
SERVICIO
TECNICO**

CLASIFICADOS



**LOCALES
DE
VENTA**

**CUMUNICACION RAPIDA
Y EFECTIVA
CON MILES DE LECTORES
CADA MES**

CLASIFICADOS



DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

EDITORIAL VANIDADES

Fonos: 3432225-3425178

Fax: 3348053

Perú 263 Tercer piso# 1067

Buenos Aires

¡COMUNIQUESE!



Nintendo®

RESPONDE!



SUPER MARIO BROS.

He visto un cartucho con el nombre de Super Mario IV, ¿Es legítimo dentro de la serie de Super Mario Bros.?

JUAN ORDOÑES

Cap. Federal

Tu pregunta nos llamo mucho la atención. Al parecer aquí hay un problema, ya que no existe ningún juego legítimo de Nintendo® llamado Super Mario Bros. IV, a menos que te refieras a Super Mario World (cartucho para Super Nintendo®).

La otra posibilidad es que el juego que viste sea una versión

trucha (no autorizada). En este caso, te aconsejamos no usarlo en tu consola de Nintendo®, así evitarás daños en ella.

Max - Fox - Spot



A. ISLAND II

Para qué sirve una abeja que sale de un huevo?

ALVARO ALCAYAGA
Bs.As.

Durante el juego, de algunos huevos que rompes salen cosas similares a abejas. La más común es una especie de hada que te hace invencible por un tiempo. También en algunos de estos huevos aparece una "cosa" voladora muy extraña que te perjudicará quitándote rayas de tiempo.

Fox

CONTROLES

El Control N.E.S. Advantage, ¿Se puede conectar a una consola de juegos que no sea Nintendo?

JAVIER MARCHI
Bs.As.

No, porque las conexiones de este Joystick no son compatibles con otras consolas.

Cada consola de juegos tiene sus propios accesorios, los cuales han sido fabricados especialmente para ellas. Por eso, no es recomendable intentar poner controles, cartuchos, adaptadores, etc. en equipos de distinta marca.

Max - Fox - Spot

THE SIMPSONS II

¿Cómo puedo cruzar el abismo en la cueva de hielo sin caerme de los terraplenes?

JOSE NICOLAS DENSAR
Bs.As.

No es extraño que tengas problemas para pasar esta etapa, ya que requiere de muy buena técnica y dominio del control. Vamos a darte un super truco para que, con un poco de práctica, logres pasarla.

Verás que entre los terraplenes aparece una burbuja, la cual te ayudará si sabes usarla. Primero, debes dar un salto largo (sólo con A) y hacer el control hacia la derecha, manteniendo esto al momento de caer sobre la

burbuja. No olvides que debes saltar sobre ella cuando esté inflada al máximo.

Spot



SUPER MARIO BROS. II

¿Cómo matar al jefe del nivel 1-3?
SILVANA Y SOLEDAD CACERES
FORMOSA
Bs.As.



Colócate debajo del jefe; atrapa una de las bombas que te lanza en el aire, dando un pequeño salto y arrojala al lado contrario del jefe sobre la plataforma. Repite esto; con 3 explosiones basta.

Max-Fox

T.M.N.T.

¿Cómo puedo matar al jefe Shogun de la escena 6?
MARTIN ERBS
Capital Federal

La forma más fácil de matarlo es usando patadas voladoras y esquivando la cabeza; cuando tu energía disminuya, cómete la pizza. Dirígete hacia arriba hasta llegar al lado derecho del pequeño "Poste" que está junto a la pared superior tratando que Shogun se ubique en el lado izquierdo. Cuando esto suceda, pégame rápidamente patadas voladoras en ese mismo lugar (esto será más fácil si esperas que se ponga la cabeza)

Fox

SUPER MARIO WORLD

¿Cómo puedo pasar la Choco-Ghost House?
IVAN BUSTOS
Bs.As.

Primero debes ir hacia la derecha procurando no caer por los hoyos que se mueven en el piso. Luego, entra por la puerta que aparece, avanza hacia la derecha y verás 3 bloques de cemento que se convierten en fantasmas; haz que te sigan hasta que se vea una puerta en la pantalla. Súbete encima de

ellos cuando se conviertan en cemento y salta todo el tiempo encima de ellos para que hagan pequeños desplazamientos hasta que logres alcanzar la puerta, meterte en ella y llegar a la salida.



Rick

D. DOUBLE DRAGON II

¿Cómo puedo pasar la sombra del nivel 8?
RODOLFO AVENDAÑO
Provincia de Salta

Es fácil, sólo tienes que arrinconar a la sombra contra alguna de las paredes y pegarle Spinnig Cyclones (también conocido como patadas de helicóptero) para que no le des oportunidad de golpearte y escapar.

...Y NO OLVIDES ENVIAR TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

EDITORIAL VANIDADES S.A.
PERU # 263 Tercer Piso Nº 1067
BUENOS AIRES ARGENTINA



Nintendo®



La bolita de cristal

SNOW BROS. JR.

Extraños seres empezaron a llegar por todas partes al reino de White Land, sembrando el terror a su paso y secuestrando al príncipe Tom. Sólo el valiente príncipe Nick, hermano de Tom, es el único capaz de rescatarlo de un extraño pero poderoso enemigo, y la única arma es su habilidad para lanzar bolas de nieve que congelan a los enemigos. Así empieza Snow Bros. Jr., un juego que próximamente lanzará Capcom al mercado y que como su hermano mayor de Nintendo, tiene un gran factor de diversión.



Si acabas a todos los enemigos con una sola bola de nieve, obtendrás más puntos.

Ahora debes guiar a Nick a lo largo de 60 escenas en las que convertirás a tus enemigos en bolas de nieve, que luego arrojarás a los demás para obtener implementos como velocidad, poder y alcance para tu disparo.

Si disfrutaste Snow Bros para NES, sin duda disfrutarás de este juego.

Para poder seleccionar escena, en la presentación presiona al mismo tiempo: ↑, Select, B y Start.



Tomar las botellas aumenta todas tus habilidades.



LOS GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.-MEGA MAN II

El famoso héroe de los juegos de Nintendo en su segunda incursión al portable Game Boy.



3.-T.M.N.T. II

Los héroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.

- 4.-THE SIMPSONS
- 5.-FACE BALL 2000
- 6.-GRADIUS
- 7.-ADVENTURE ISLAND
- 8.-F-1 RACE
- 9.-METROID
- 10.-OPERATION C

Top Ten

Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaniacos para cada sistema de Nintendo.[®]
¡Vale la pena conocerlos!



NINTENDO[®]

1 SUPER MARIO BROS. 3

2 WORLD CUP SOCCER

3 THE SIMPSON
vs THE WORLD

4 TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES 3

5 TERMINATOR 2

6 BATMAN THE RETURN
OF THE JOKER

7 BATTLETOADS

8 ADVENTURE ISLAND 2

9 WOLVERINE

10 G. FOREMAN'S K.O.

SUPER NINTENDO[®]

1 STREET FIGHTER 2

2 KRUSTY'S
SUPER FUN HOUSE

3 SUPER MARIO WORLD

4 SUPER DOUBLE
DRAGON

5 MARIO PAINT

6 SUPER MARIO KART

7 ADDAMS FAMILY

8 G. FOREMAN'S K.O.

9 PILOTWINGS

10 FINAL FIGHT

GAME BOY[®]

1 SUPER MARIOLAND 2

2 WAVE RACE

3 KIRBY'S DREAM LAND

4 KRUSTY'S FUN HOUSE

5 ADDAMS FAMILY

6 DOUBLE DRAGON 3

7 TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES 2

8 DUCK TALES

9 DARKMAN

10 LETHAL WEAPON

RESULTADOS CONCURSO

CLUB

Nintendo®

1^{er} PREMIO GANADOR

MAXIMILIANO ABEL VISTAS
B. GRAL. ARENALES # 109
PCIA. DE SALTA



GANADORES DE CARTUCHOS

1^º DIEGO FERNANDO DIAZ
PUEYREDON # 247
PIGUE - PCIA. DE BUENOS AIRES

2^º MATIAS CORREDERA
LA PRENSA # 524 COMODORO
RIVADAVIA - PCIA. DE CHUBUT

3^º DIEGO CARLOS MEJEWSKI
CALLE 133 # 1343
BERAZATEGUI - PCIA. DE BS. AS.



LOS GANADORES PUEDEN
RETIRAR SUS PREMIOS EN:
EDITORIAL VANIDADES S.A.
Perú # 263 Tercer. Piso Nº 1067
BUENOS AIRES
ARGENTINA



TITULO	P/Normal	P/Oferla
SUPER NINTENDO	125.000	114.900
CI SUPER MARIO WORLD	5.500	4.900
NINTENDO CLEANER	29.000	22.900
ROBOCOP II	29.500	23.900
NINJA TURTLES II	28.500	26.900
BATTLE TOADS	23.400	19.500
DUCK TALES	27.000	22.500
WORLD CUP SOCCER	12.500	9.900
ASTYANAX	29.500	24.500
ZELDA II	32.000	27.900
CHIP AND DALE	12.000	9.500
CAPTAIN SKYHAWK	26.500	21.200
TOM AND JERRY		

ARRIENDO DE JUEGOS, MÁS DE 150 TITULOS DISTINTOS.
 Avda. Manquehue # 477 (entrada principal Marmentini Letelier)
 Fono: 2115 213 anexo 26
 Vitacura # 3414 Fono: 2429341

LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS. F-1 RACE DE GAME BOY.

Si eres acelerado, tu juego es el F-1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tu quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.

ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:

• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAP-
TADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.

GAME BOY

TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.

